Caern Fetish (Фетиш каэрна)	Уровень фетиша равен половине цены тотема, гнозис варьируется Существует множество разновидностей этого фетиша, но все они позволяют хранителю лунного моста общаться с тотемным духом каэрна. После активации фетиша духу каэрна можно задать один вопрос. Следующий вопрос можно задать в следующую фазу Луны. Материал фетиша связан с духом каэрна. Это могут быть птичьи перья, шерсть животных, камни.	Rage Across Appalachia (154)
Bionics/Cybernetics (Бионика/аугметика)	Уровень варьируется, гнозис равен уровень+2 От фантатических устройств Азимова и Гибсона до аляповатого обвеса в духе династического Китая – союз человека и машины долгое время был мечтой ученых и писателей. Хотя даже в Мире тьмы это остается для большинства фантастикой, некоторые из Ходящих по стеклу и Хаккен на личном опыте знают, что это возможно. Ходят пугающие слухи о достижениях DNA и «Пентекса» в этой области. Так называемые базовые аугментации (не дающие доступа к дополнительным мистическим силам, например дарам духов) искусственно увеличивают физические атрибуты или усиливают восприятие. Примеры: • легированный эндоскелет – увеличение Выносливости; • словарная база данных – увеличение Интеллекта за счет книг; • миомерные мышцы – временное увеличение Силы; • глаза с системой распознавания/нацеливания – увеличение Восприятия; • устройства секреции феромонов – увеличение Харизмы; • автономные волокна – нечеловеческая координация и/или Ловкость; • устройство подсознательной гармонизации – изменение голоса для увеличения Манипулирования; • синаптические ускорители – необычайная Сообразительность; • синтетическая кожа – искусственное увеличение Внешности; • еще полсотни девайсов, навеянных киберпанком. Больший научный интерес в последнее время представляет вживление микрочипов кратковременной памяти с прямым подключением к глубинным центрам памяти в коре и стволе головного мозга. Они невообразимо дороги, их почти невозможно достать, часто они оказываются индивидуально несовместимы с мозгом реципиента – однако это гораздо удобнее и быстрее, чем введение данных в подсознание или обучение по книгам. Правило хорошего тона гласит, что базовые аугментации должны давать 1 точку любого атрибута за каждый уровень. Дополнительные возможности (увеличение нескольких атрибутов/способностей, имитация силы других фетишей/даров) могут быть оцифрованы по принципу «точка за точку», т. е. уровень бионики должен соответствовать уровню требуемого фетиша/дара. Естественно, при этом неминуемо возникает необходимость взаимодействия и даже конфликта с духами. Если имплантат должен менять свою форму вместе с телом владельца, ополовиньте его эффект: кибернетическая конечность 4 уровня будет давать только 2 точки в атрибутах. В тело перевертыша можно внедрять только фетишные имплантаты – даже техномагия несовместима с полудуховной природой	Book of the Weaver (44)

	оборотней. Игроки и рассказчики должны помнить о потенциальной опасности рассогласования работы мышц и их срабатывания без разминки. Энтузиаст, устроивший забег на скорости 75 миль/час на только что прочипованных ногах или использующий их в бою, не имея надлежащей физподготовки, окажется неприятно удивлен, порвав несколько мышц и связок. Однако риск для психики выше, чем для тела. Хотя это кажется естественным, обсчет работы 4 конечностей требует от мозга серьезной работы, и вторжение в этот процесс – величайший риск. Радикальные аугментации (или установка дополнительных конечностей) неминуемо имеют побочные эффекты от психосоматического дискомфорта (мышечных судорог, тяжелой мигрени, фантомных болей) до неизлечимой эмоциональной травмы (антисоциальных психозов, аутизма, эмоционального отчуждения, даже кататонии) или даже органических нарушений (например, паркинсонизма или подобных нейродегенеративных состояний, за которые Киберфрики получили обидное прозвище «Черные трясучки»). Чем выше уровень фетиша, тем выше риск и тем серьезнее последствия, но это отдается на откуп рассказчику.	
Scar Fetish (Фетишный шрам) **Tattoo Fetish (Фетишная татуировка)**	Многие гару с честью носят свои шрамы. В знак великого уважения и чести в шрам может быть вселен дух войны, сделав эту часть тела гару живым фетишем. Такой обычай встречается у Уктена, Вендиго, Черных фурий, Фианна и Потомков Фенрира, но некоторые племена вселяют духов в татуировки или пирсинг. Дух с большей охотой вселяется в шрам, который получен тем способом, который близок духу. Боевой шрам подходит для вселения духов смерти, войны, боли и духов предков, а шрамы от птичьих когтей понравятся духам ворона и сокола. Фианна делают искусные татуировки в виде кельтских узоров или глифов гару, потому что обычная наколка духа не прельстит. Особенность фетишной татуировки в том, что в случае ботча на броске активации она стирается, оставляя на память след, который постепенно исчезает. Уровень, сложность активации и силу этих фетишей определяет рассказчик. Новичкам не рекомендуется брать этот фетиш, так как его нужно заслужить. Перед вселением духа шрам должен быть надлежащим образом очищен. Обряд фетиша выполняется со сложностью +2 (максимум 10), потому что мало кто из духов согласен так близко соседствовать с сильной спиритуальной сущностью гару. В случае неудачного проведения обряда разъяренный дух может навредить не только мастеру ритуала, но и носителю шрама. Моколе при создании подобных фетишей клеймят себя золотом.	Werewolf Players Guide, 2nd Ed. (127) Mokole (65) Fianna revised (79) Red Talons revised (81) Wendigo revised (75)
Might Fetish (Фетиш силы)	Гнозис 7 Фетишный шрам, в котором обитает дух сильного животного, такого как лось или медведь. Персонаж до конца сцены получает столько точек в Атлетике (Athletics), сколько успехов было получено на броске активации.	Red Talons revised (81)
Protection from Spirits (Защита от духов)	Гнозис 6 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Запрещает духам появляться в радиусе 100 футов от владельца фетиша без приглашения. Сумки с амулетами создаются старейшинами Уктена и Вендиго и редко попадают в другие племена.	Werewolf: The Wild West (282)
Medicine bag filled with water reeds (Сумка с амулетами,	Гнозис 6 Одна из разновидностей фетиша Medicine Bag (Сумка с амулетами). Наполнена наломанным речным	Hammer and Klaive (97)

набитая тростником)	тростником, внутри обитает джагглинг Луны. Снижает сложность всех бросков маскировки на 2. Эффект длится 1 сцену.	
Turtle Necklace (Ожерелье из черепах)	Гнозис 7 Один из немногих оставшихся артефактов племени Кроатан – мощный защитный фетиш. После активации на сцену добавляет 1 кубик к броскам на поглощение любого урона, включая серебро. Кроатан принесли несколько таких фетишей в дар другим Чистым гару (Pure Ones), и неясно, останется ли хоть сколько-то из них через сотню лет. Попытки других племен создать такой фетиш не увенчались успехом. В фетише обитает дух черепахи. В Hammer and Klaive Ожерелье стало фетишем 4 уровня с гнозисом 8, плюс введено уточнение: этих фетишей осталось не больше восьми.	Werewolf: The Wild West (282) Hammer and Klaive (96)
Heralds of the Horn (Рог вестников)	Гнозис 7 Олений рог с вырезанной и нарисованной символикой гуралов. В него вселяют духов воздуха и слежки, которые после успешного броска силы воли по сложности, равной гнозису фетиша, покидают рог, облетают окрестности и сообщают владельцу о том, что увидели. Ботч приводит к тому, что духи навсегда убегают в Умбру. Тогда для того, чтобы фетиш вновь заработал, придется вселить в него новых духов.	Werewolf Players Guide (148)
Wrench of the Luffe Gremlin (Разводной ключ «Гремлинов Люфтваффе»)	Гнозис 7 Название этого фетиша восходит к племени гремлинов, нападавших на авиацию Союзников в годы Второй мировой войны. Достаточно лишь коснуться фетишем самолета (и сделать бросок активации), чтобы направить на него разрушительное действие духов: выкручиваются болты, детали стремительно ржавеют, закорачивает проводка, возникает неожиданное намагничивание, – может случиться любая крайне опасная аппаратная неисправность.	Werewolf Players Guide (126)
Deathrattler (Гибельная трещотка)	Гнозис 6 Этот фетиш сделан из хвостовой трещотки существа, похожего на гремучую змею; трещотка насажена на рукоять из орешника. Трещотка обладает силой отпугивать животных в зоне слышимости. Гару (кроме держащего трещотку) тоже могут испугаться и убежать: киньте Гнозис гибельной трещотки против Силы воли жертв(ы). Количество успехов — число ходов, которые цели(ь) будут убегать. *(перевод Сноходца)* Во второй редакции трещотка отпугивает не только животных (без броска) и гару (с броском силы воли), но и людей (без броска).	Book of the Wyrm (110) Book of the Wyrm 2nd ed (145)
Spirit Net (Сеть для духов) **Spirit Snare (Силки для духов)**	Гнозис 5 Сеть для духов напоминает невод. Её можно раскинуть на несколько сотен ярдов. В Умбре сеть не видна и может пленять ближайших духов. Чтобы выбраться из сети, дух должен сделать бросок Ярости (сложность 9). Если получено более трёх успехов, сеть порвана духом, а сложность дальнейших попыток побега снижается на один. Дыра появляется в материальном мире, как и очертания попавших в сеть духов. *(перевод Сноходца)* Подобный фетиш есть у племени Вендиго. Выглядит он как рыболовная сеть либо как охотничьи силки. Сеть/силки ставят в Умбре и активируют. Попавшийся в ловушку дух должен сделать оппозитный бросок силы воли против гнозиса фетиша – если фетиш набрал больше успехов, дух будет пленён. Минимум через 3 часа владелец фетиша проверяет сети/силки на наличие добычи.	Book of the Wyrm (111) Wendigo (51)

	Вендиго используют этот фетиш, чтобы пленить духа и заставить его что-то сделать. Если дух упорствует, его используют для создания фетиша. Для создания сетей/силков нужен дух паука.	
Warshirt of the Wyrm (Гимнастёрка Вирма)	Гнозис 6 Эта кожаная гимнастёрка покрыта таинственными рисунками. При поглощении одеяние добавляет три кости к Выносливости. Гимнастёрка меняет форму вместе с владельцем и сохраняет свои свойства в Умбре. Если ранение проникает даже сквозь гимнастёрку Вирма, то она издаёт оглушительный вопль боли, и по ней начинает струиться алая кровь. *(перевод Сноходца)* Во второй редакции дополнительные кубики прибавляются не ко всем броскам выносливости, а только к броскам на поглощение (soak).	Book of the Wyrm (112) Book of the Wyrm 2nd ed. (145)
Wyrm Fang Dagger (Кинжал из клыка Вирма)	Гнозис 6 Считается, что эти ножи сделаны из гнилых зубов Вирма, выпавших или выдернутых и превращённых в оружие. Будь они настоящими зубами, они были бы настоящей редкостью, но на самом деле эти «реликвии» весьма распространены. Кинжалы можно найти на большинстве собраний Чёрных Спиралей. Старейшины продают их впечатлительным щенкам, мол, «это такое великое и редкое оружие, полученное путём дерзости и грубой силы. Ты молод, а поэтому кинжал тебе нужнее, чем мне. Но такую вещь нельзя просто отдать, поэтому я готов принять символическую плату, чтобы не оскорбить отдавшего клык зверя. Как насчёт простого (подставьте название очень ценного предмета)?» Щенки, как правило, приходят в ярость, поняв, что их обдурили. Но странное дело: часть этих кинжалов действительно обладает силой. Они наносят аггравированные раны, которые начинают гноиться. Раны чернеют и распространяют заражение по всему телу, если их не вылечить магическим способом (Материнское прикосновение, Сопротивление токсинам). Такая способность есть примерно у одного кинжала из десяти. *(перевод Сноходца)*	Book of the Wyrm (112)
Baneskin (Шкура бейна)	Гнозис 7 Кусочек бейна, аккуратно завернутый в ткань и носимый как амулет. После активации фетиша злые духи и бейны начинают воспринимать владельца амулета как своего сородича. Если владелец фетиша предпринимает враждебные действия, маскировка тут же слетает. Фетиш не в силах обмануть духа уровня инкарны.	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274) Werewolf the Apocalypse revised (301)
Fang Dagger (Кинжал из клыка)	Гнозис 6 Кинжал из зуба великого зверя. При успешном броске на атаку кинжалом владелец фетиша может активировать его, удвоив нанесенный урон и сделав его аггравированным. В фетише обитает дух войны, боли, смерти или змеи.	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274)
Phoebe's Veil (Вуаль Фебы)	Гнозис 7 Золотой кулон в форме полумесяца на кожаном шнурке, носимый на шее. После активации фетиш делает владельца невидимым как для созданий материального мира, так и для духов. Продолжительность невидимости в минутах равна числу набранных успехов. Фетиш обманывает зрение, слух и обоняние, но не осязание. В фетише обитает дух иллюзии, тени, скрытности, хамелеона или джагглинг Луны.	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274) Werewolf the Apocalypse revised (301)
Sanctuary Chimes (Охранный колокольчик)	Гнозис 6 Трубчатый колокольчик, звучащий после активации. Звук колокольчика запрещает всем духам в радиусе 100 футов от владельца фетиша материализовываться, если только сам владелец фетиша не разрешает кому-то из	Werewolf the Apocalypse 2nd ed. (274) Werewolf the Apocalypse

	духов сделать это. Такими фетишами обычно защищают каэрны или жилища беременных кинфолков. В фетише обитает дух защиты или дух черепахи.	revised (302)
Coin of Wealth (Амулет богатства)	Гнозис 8 Обычно этот фетиш имеет вид старинной монеты, но может выглядеть и как старая кредитная карточка. Если фетиш активировать и потереть, он дает владельцу ресурсы для решения стоящей перед ним задачи, и это не обязательно деньги. Чем больше успехов получено на броске активации, тем больше получит владелец фетиша. Не злоупотребляйте фетишем. После каждого его использования в рамках хроники сложность возрастает, а получаемые ресурсы уменьшаются. В фетише обитает дух богатства, дух земли или дух-обманщик (Trickster).	Player's Guide 2nd ed. (125)
Dream Trap (Ловец снов)	Гнозис 8 Это попытка скопировать фетиш американских племен. Сам фетиш может выглядеть по-разному: от проволочной сетки до натуральной паутины. Внутри него обитает дух сна или паука. Фетиш укладывают вокруг постели и активируют, после чего он отлавливает любых духов Умбры, пытающихся потревожить или навредить спящему. Чтобы освободиться, дух должен сделать оппозитный бросок своего гнозиса против гнозиса фетиша. Прим. перев. Исходный Dream Catcher американских племен и уровнем меньше, и активируется проще, и эффективность у него повыше. Правы американские гару: «Европейцы не умеют их делать».	Player's Guide 2nd ed. (125) Werewolf: The Wild West (282)
Gaia's Poultice (Компресс Гайи)	Гнозис 8 Компресс из грубой ткани и трав, обладающий замечательными лечащими свойствами. Компресс следует наложить на рану и активировать, после чего он исцеляет столько уровней здоровья (даже снятых аггравой), сколько набрано успехов на броске активации. Компресс следует хранить в специальной сумке, иначе он теряет свои свойства. Использовать его на одном раненом можно не чаще раза за сцену. В фетише обитает дух лечения, единорога или змеи.	Player's Guide 2nd ed. (125)
Key to the Umbra (Ключ от Умбры)	Гнозис 7 Маленький ключик, носимый на шее и снижающий прочность Преграды (Gauntlet). За каждые 2 успеха на броске активации прочность Преграды уменьшается на 1. В фетиш может быть вселен любой дух Гайи, если только он не привязан к одному месту.	Player's Guide 2nd ed. (125)
Loon's Refund (Деньги Лууна)	Гнозис 8 Фетиш в виде неподписанной кредитной карточки, изобретенный теургом Лууном из племени Ходящих по стеклу. Фетиш позволяет получать деньги в любом банкомате. Каждый успех на броске активации позволяет снять 100 долларов. Слишком частое использование фетиша может привлечь ненужное внимание. В фетише обитает дух богатства, дух электричества или дух Вивер.	Player's Guide 2nd ed. (125)
Sand of Sleep (Сонный порошок)	Гнозис 6 Небольшой мешочек с мелким порошком, мгновенно впитывающимся во все, с чем соприкасается. После активации фетиша нужно развязать мешочек и обсыпать цель порошком. Цель должна сделать успешный оппозитный бросок силы воли против гнозиса фетиша, в противном случае погрузится в глубокий сон на час. В фетише обитает дух сна, покоя или ночи.	Player's Guide 2nd ed. (125)
Shard of Despair	Гнозис 5	Player's Guide

(Осколок отчаяния)	Небольшой кусочек гетита (игольчатой железной руды) с духом разочарования, боли, ночи или страха внутри. Фетиш замуровывают в пол броском Ловкости+Ремонта (Dexterity+Repair) по сложности 7, в случае неудачи он разрушается. После активации фетиш на сцену повергает всех в помещении в отчаяние. Чтобы сопротивляться отчаянию, нужно сделать успешный оппозитный бросок своего гнозиса против гнозиса фетиша. Те, у кого нет гнозиса, могут бросать силу воли по сложности 9. Грызущие кость используют эти фетиши в охранных целях.	2nd ed. (125)
Spirit Bell and Candles (Колокольчик со свечами)	Гнозис 8 Маленький колокольчик и 2 подсвечника. В подсвечники вставляют свечи, ставят их по обе стороны от колокольчика, а затем звонят в колокольчик. Все духи собираются вокруг колокольчика и не могут ничего делать, пока не утихнет звук (3 минуты за каждый успех на броске активации). Прочность Преграды (Gauntlet) в этом месте снижается на 2. В фетише обитает любой из духов, служащих Уктена или Соколу.	Player's Guide 2nd ed. (126)
Tongue of the Leech (Язык пиявки)	Гнозис 8 Высушенный язык вампира, способный лечить аггравированные повреждения. После активации делается оппозитный бросок гнозиса фетиша против ярости раненого. Число успехов определяет количество исцеленных уровней здоровья. Ботч означает, что язык погрузился в плоть в поисках крови и нанес еще 1 уровень аггравированных повреждений. В фетише обитает дух змеи или смерти или даже дух Вирма.	Player's Guide 2nd ed. (126)
Taltos Drum (Барабан талтоша)**	Гнозис 6 Барабан*, обладающий целебной силой. Число успехов, полученных барабанщиком, определяет количество уровней здоровья, которые будут исцелены у слушателей. Рассказчик должен ограничить использование этого фетиша одним разом в неделю (или даже в месяц). В фетише обитает дух единорога, исцеления или змеи.	Player's Guide 2nd ed. (127)
Frater Vermiis' The Pretanic Keys («Ключи от Британии» брата Червя)	Гнозис 5 Гримуар XIX века, в котором собрано все, что известно о легионах Вирма. Автор называет себя «брат Червь», а его труд по стилю напоминает «Золотую зарю» Израэля Регарди. Читателю предлагается овладеть незримыми силами «черного лабиринта». Всего было выпущено 92 копии книги, а жуткая смерть автора в 1892 г. добавила ей известности. Полное прочтение книги требует не менее полутора суток, после чего необходимо сделать бросок гнозиса, чтобы не впасть в безумие. Большая часть данных изложена аллегорически и метафорически, но некоторые разделы посвящены иерархии Малфеаса, а вдумчивое прочтение позволяет узнать больше о слугах Вирма (это выражается дополнительными точками в Оккультизме (Occult)). Читатель становится уязвим перед бейнами. Если кто-то читает книгу более часа, то сложность бросков на сопротивлению чаре (charm) Possession (или аналогичному арканосу призраков) для него возрастает на 2. Танцоры Черной спирали любят дарить книгу талантливым оккультистам, которых хотят совратить.	Book of the Wyrm 2nd ed (144)
The Music Box of Chien-Tu (Музыкальная шкатулка Чен-Ту)	Гнозис 6 Чен-Ту Филипс был сыном китайского эмигранта и адвоката из Сан-Франциско и с детства мечтал о тишине и покое. Его взросление прошло под аккомпанемент безостановочной ругани между его отцом и матерью. Когда он покинул дом и ему открылось его наследие, Чен-Ту решил поправить пошатнувшуюся психику. Из этой волшебной музыкальной шкатулки звучит	Ananasi (100)

	успокаивающая мелодия, которая не оставляет безучастным никого вокруг. После открытия шкатулки все вокруг должны сделать бросок силы воли по сложности 6, а в случае неудачи погружаются в состояние релаксации. Жертвы этой магии не могут испытывать гнев и прекращают любое враждебное поведение. Фетиш настолько могущественен, что подавляет даже ярость гару и других перевертышей. Делается бросок гнозиса фетиша по сложности, равной ярости цели. Цель теряет число пунктов временной ярости, равное количеству успехов. После этого жертва по-прежнему должна выполнить бросок силы воли.	
Truth-Speaker Stick (Жезл правды)	Гнозис 5 У многих народов, чтобы сохранять порядок и очередность, право говорить обозначалось жезлом, передаваемым между участниками. Предполагалось, что это позволит обуреваемым страстям ораторам избежать грубости по отношению друг к другу. Этот фетиш, в котором живет дух правды, еще и запрещает им лгать. Если старейшина, проводящий вече (targhaim), сомневается в правдивости слов гостей, он может воззвать к духу в фетише, чтобы тот не допустил лжи. Это резной украшенный жезл из красного дерева, который участники вече передают друг другу вместе с правом говорить. Если оратор лжет, приукрашивает сказанное или о чем-либо умалчивает, жезл взлетает и начинает бить его по голове (это не снимает уровней здоровья, если только рассказчик не решит иначе). Наказав лжеца, жезл по воздуху возвращается в руки владельца. Если все вокруг лжецы, жезл загорается янтарным светом и стремится вырваться из рук владельца. Если его выпустить, он начнет избивать всех лжецов вокруг до потери сопротивления. По очевидным причинам, если самому владельцу нужно солгать, фетиш остается лежать в ящике.	Bastet (156)
Raven’s Face (Символ ворона)	Гнозис 3 Этот фетиш есть только у кораксов с северо-запада Тихоокеанского региона. Он представляет собой тотемный столб, который венчает изображение ворона. Правильно изготовленный фетиш может хранить гнозис – по 3 пункта за каждый ранг своего создателя. Если тот растет в ранге, вместительность тотема также увеличивается. Для накопления гнозиса коракс должен сесть на верхушку столба и потратить в него гнозис, который желает запасти. Гнозис попросту перетекает из коракса в фетиш без каких-либо штрафов. Когда коракс нуждается в гнозисе, он выполняет ту же самую процедуру наоборот, и мистическая энергия перетекает из фетиша в его владельца. Пользоваться фетишем может любой коракс, и тотемные столбы в изобилии стоят на их территории, выступая в качестве общего хранилища гнозиса. Для кораксов «заряженный» фетиш окружен легким маревом, и только так можно отличить Символ ворона от обычного тотемного столба. Хранимый фетишем гнозис доступен только кораксам – в конце концов, гару сложновато усесться на верхушке столба.	Corax (87)
Claws of the Cave Bear (Когти пещерного медведя)	Гнозис 4 При изготовлении этих кинжалов использовались осколки окаменевших останков доисторических предков современных медведей, потому в руках гурала они наносят аггравированный урон (столько же, сколько и обычный кинжал). Кроме того, кинжалы рычат при приближении тварей Вирма, не позволяя тем подкрасться или устроить засаду.	Gurahl (109)
Mother Tongues	Гнозис 5	Gurahl (109)

(Праязыки)	Это искусно вырезанные из камня фигурки фетишных животных, о которых стало известно по причине недавно возросшего интереса ученых к шаманству. Каждый камень позволяет владельцу понимать и самому говорить на языке того племени перевертышей, которому соответствует (если на то нет физических ограничений). Этих камней осталось мало, и гуралы хранят их в надежде дождаться того дня, когда они, первенцы Гайи, вновь смогут поделиться своим знанием с остальными перевертышами. У гуралов есть камни, позволяющие разговаривать с бастет, кораксами, нувиша, гару, раткинами и, если верить слухам, моколе. Старейшины гуралов до сих пор спорят, существуют ли вообще камни, позволяющие разговаривать с рокеа и ананаси. Камней существует около дюжины, и пользоваться ими разрешено только самым надежным гуралам.	
Wailing Devil Claw (Когти плачущего дьявола)	Гнозис 6 Это излюбленное оружие тенгу, но часто им пользуются и их союзники. Это кусаригама: длинная стальная цепь, на одном конце которой закреплены три инкрустированных нефритом крюка, а на другом – грузило. Пользоваться ей непросто (необходимо иметь 2 и более точек в Фехтовании (Melee), чтобы делать что-то, кроме как просто хлестать цепью), а попадание требует броска по сложности 7, зато это оружие наносит сила+1 аггравированного урона. В руках своего владельца фетиш издает жутковатый плач на границе слышимости. Этот плач еле-еле слышен большинству шен, но перевертыши и духи слышат его отчетливо. Оружие полностью раскрывает свой функционал в бою с духами. Цепь обматывают вокруг какой-либо части тела духа, после чего бьют крюками (требуется бросок по сложности 8). В случае успеха фетиш активируют. Дух дополнительно лишается 3 пунктов мощи (Power) за каждый успех на броске активации. Кузнецы-тенгу поселяют в кусаригаме духа войны.	Hengeyokai (115)
Tengu Feather Cloak (Плащ из перьев тенгу)	Гнозис 7 Это плащ, сшитый из перьев ворона, – грозное оружие в руках тенгу и других перевертышей. После активации фетиш позволяет использовать дары Slicing Feathers (Режущие перья), Bloody Feather (Кровавое перо) и Bloody Feather Storm (Шторм кровавых перьев) в форме хомид. Для использования этих даров владелец фетиша должен знать их, плащ лишь обеспечивает его боеприпасами. Кроме того, владелец фетиша на сцену получает способность планирующего полета. Почти все такие плащи принадлежат тенгу, но другие перевертыши также могут ими воспользоваться. Надев плащ, можно выучить дары Slicing Feathers (Режущие перья) и Bloody Feather (Кровавое перо), если найдется наставник. Говорят, что перевертыши даже учат маневр Sun Swings Low (Заход солнца, стр. 98), хотя это может быть очередня сплетня неугомонных тенгу. Тенгу должен изготовить плащ из собственных перьев и поселить в него духа ворона.	Hengeyokai (116)
Mirror of Amaterasu Omikami (Зеркало Аматэрасу)	Гнозис 4 Литое бронзовое зеркало с рельефным изображением солнца на задней стороне. Таких зеркал всего несколько штук. Говорят, что их отлили из осколков зеркала, которое давным-давно использовали вороны, чтобы выманить солнце из укрытия. В отражении проступает изображение с задней стороны. Кроме того, фетиш может запасать солнечный свет. Для этого нужно выставить зеркало на солнце и потратить столько гнозиса, сколько часов фетиш пробыл под лучами светила. После этого владелец может воззвать к солнцу и активировать фетиш, который будет испускать солнечный свет столько ходов, сколько пунктов гнозса	Mokole (66)

	было потрачено при запасании света.	
Sunstones (Солнечные камни)	Гнозис 4 Это камни, формой и размером напоминающие яйца. Они могут в течение длительного времени сохранять тепло солнца, обогревая яйца по ночам или в период спячки моколе. Кроме того, их можно использовать в бою против тех, кто боится солнца. Коснувшись камня, вампир или подобное существо получает 1 уровень аггравированных повреждений. Если фетиш активировать, он наносит сила+1 аггравы. Урон можно поглощать дисциплиной Стойкость (Fortitude). В фетише обитает дух солнца.	Mokole (66)
Bindhi of Disillusion (Бинди развеивания иллюзий)	Гнозис 8 Маленький лунный камень или бриллиант, носимый между бровей, в проекции третьего глаза. При активации развеивает иллюзии. Хоть все остальные продолжают наблюдать морок, владелец фетиша видит истинное положение вещей.	Nagah (102)
Jewel of the River Spirit (Камень духа реки)	Гнозис 7 Если погрузить камень в естественный водоем и назвать имя духа внутри камня, элементаль покажет себя и выслушает просьбу владельца фетиша. Например, можно попросить его отбуксировать лодку, обрызгать кого-то водой или разогнать опасную рыбу. Элементаль не станет подвергать себя риску. Элементаль активен в течение сцены или пока не выполнит просьбу (выбирается тот интервал, который короче). После этого он возвращается в камень, а сам камень выпрыгивает из воды в руки владельца. Плохое обращение с фетишем приведет к тому, что он откажется служить, и камень не вернется в руки владельца. Создание фетиша требует вселения элементаля воды в прозрачный камень, чаще всего сапфир. Подойдут также аквамарин и даже окатыш из кобальтового стекла.	Nagah (99)
Strangler’s Scarf (Удушающий шарф)	Гнозис 7 Знаменитые индийские туги душили своих жертв красивыми шелковыми шарфами. Наги переняли их тактику и улучшили ее. Фетиш представляет собой прекрасно сделанный шелковый шарф, обматывающийся вокруг шеи жертвы и наносящий ей в ход столько уровней бэшингового урона, сколько гнозиса есть у владельца фетиша. При попытке сопротивляться нужно учитывать, что у шарфа сила 5, выносливость 3 и шесть уровней здоровья. Чтобы соткать шарф из шелковых нитей, необходимо набрать 7 успехов на броске Интеллекта+Ремесел (Intelligence+Craft) по сложности 9. Лучше всего это сделать на продолжительном действии – 1 бросок за целый день работы над шарфом. В фетише обитает соответствующий дух – слуга Вани. Духа можно вселить и в недоделанный шарф, но тогда вселение идет по сложности +2.	Nagah (99)
Coyote’s Fang (Клык койота)	Гнозис 4 Койот умирал множество раз, как правило в попытке доказать кому-то свое превосходство в чем-либо. Умирая, он потерял несколько зубов, которые вырастил вновь, когда воскресал. Из этих зубов были изготовлены кинжалы, названные Клыками койота. Кинжал наносит сила+2 аггравированного урона и одновременно поражает цели, находящиеся в материальном мире и в Умбре. Независимо от того, в какой Сфере (Realm) идет бой, духи не имеют иммунитета к этому фетишу. Койот жаден, потому этот фетиш работает только в руках нувиша. Прим. перев. – Werewolf MET Changing Breeds 1 WW5019 (стр. 52) подтверждает и уточняет: фетиш «allows the bearer to attack opponents on both sides of the	Nuwisha (53)

	Gauntlet simultaneously (provided, of course, the Nuwisha can see or otherwise sense opponents there)».	
Powder of Kishijoten (Порошок Кишийотен)	Гнозис 4 Это мелкий зеленый порошок, который, если его смешать с кровью и употребить внутрь, исцеляет любые раны, кроме смертельных. Даже агравированные раны исчезают, не оставляя шрамов. Хоть порошок и бессилен в случае смертельных ран, он значительно уменьшает кровотечение и даже замедляет действие ядов. Порошка в сумке обычно хватает на 3 приема.	Nuwisha (53)
Rat Mask (Крысиная маска)	Гнозис 6 Эти фетиши создают Провидцы теней (Shadow Seers), достигшие вершин своего мастерства. Маски высоко ценятся юными искателями приключений и могут использоваться только раткинами. Маска сделана в виде лица человека или другого существа. Закончив ее, создатель фетиша дает ей имя – меткое обозначение того, кого она изображает. Например, это могут быть Вездесущий турист, Уставшая мать, Понторез, Алкаш и т. д. Пока раткин выдает себя за того, кого изображает маска, его маскировка совершенна. Сверхъестественные способности (дисциплина Прорицание, сфера Духа, Око духа (Spirit Sight) и пр.) позволяют разглядеть, кто находится под маской. Число успехов на броске обнаружения должно превысить таковое на броске активации фетиша.	Ratkin (74)
Barnacle Necklace (Ожерелье из ракушек)	Гнозис 6 Это носимая на шее полоса кожи, на которую нанизаны усоногие раки. Активация фетиша позволяет рокеа обнаружить судно китобоев или охотников на акул в определенном радиусе (10 миль за каждый успех на броске активации). В ожерелье обитает дух усоногого рака.	Rokea (82)
Spearskin (Шкура копий)	Гнозис 6 Одна из самых необычных вещей Фенрир, этот фетиш представляет собой обработанную шкуру огромного кабана. Общины, в арсенале которых есть Шкура Копий, обычно используют ее для обороны в трудные времена. Для активации владелец должен встряхнуть ее как плед или одеяло. Как только он так сделает, наружу выпадают прочные дубовые копья, числом, равным числу успехов на броске активации. Копья могут появиться с железными наконечниками или без них; без них они вполне эффективны против вампиров. Шкура может использоваться так часто, как пожелает владелец, но при провале броска она перестает работать на неделю. Копья, созданные фетишем, исчезают со следующим восходом солнца. Чтобы создать этот фетиш, Гару должен заточить в шкуру кабана духа войны, железа или дуба. *(перевод Алхора)*	Get of Fenris revised (84)
Pandora’s Box (Ящик Пандоры)	Гнозис 6 Этот фетиш способен пленять враждебных духов. Замочная скважина ящика наводится нна цель, после чего выполняется бросок гнозиса фетиша по сложности, равной ярости духа. Если набрано 3 успеха и более, дух оказывается в ящике. По правилам revised edition выполняется оппозитный бросок гнозиса фетиша против ярости духа по сложности 6. Если фетиш набрал больше успехов, дух будет пойман. В случае ничьей или превосходства духа фетиш не в силах его поймать, а повторный бросок можно предпринять только на следующий день. Каждый ящик вмещает в себя до 10 духов, которые злы и набросятся на первого встречного, если их освободить. Каждый раз при открытии ящика из него освобождается тот дух, который просидел там дольше	Black Furies (44) Black Furies revised (84)

	всех. По правилам revised edition при открытии крышки ящика владелец делает бросок Сообразительности (Wits). Если набрано 3 успеха, то освобождается один дух, который просидел там дольше всех. Если успехов меньше, из ящика освобождается по 1 духу за каждый успех. Ботч освобождает всех духов из ящика. В фетише обитает дух, обладающий чарами пленения. Как правило, это дух паука или дух ремесла.	
Cavern Torc (Гривна жителя пещер)	Гнозис 3 Тот, кто носит Гривну жителя пещер, не боится путешествовать по недрам Гайи. Пещеры становятся для него надежным убежищем, а кромешная подземная тьма для него становится светлой, как пасмурный день. Его зрение, слух и прочие чувства охватывают пространство радиусом в 20 метров. Он слышит врагов, притаившихся за поворотом туннеля, и распознает обрушения горных пород. Гривна работает и в современных подземельях, например в фундаменте зараженного Вирмом небоскреба. Единственное, что может лишить фетиш силы – Преграда (Gauntlet) с прочностью 9 и выше. Фетиш создается с участием разных пещерных духов: духов летучих мышей и кротов, земляных элементалей.	Black Furies revised (83)
Coin Reader (Денежный анализатор)	Гнозис 3 Сестры создали первый такой фетиш в XVI веке, и он был сделан из весов, птичьего пера и чернильницы. На одну чашу весов клали монету, на другой крепили перо. Качаясь вверх-вниз вместе с чашей весов, перо писало имена последних семерых людей, касавшихся монеты. Современные варианты состоят из напольных весов и принтера, но суть остается той же. Кроме того, любой такой фетиш может отслеживать бумажные деньги так же, как и монеты. Электронные платежи целиком проходят в мире Вивер, потому неподвластны анализатору. Этот фетиш создала стая Сестер, нашедшая множество пахнущих Вирмом монет. Им не удавалось отследить происхождение денег, а допрашиваемых торговцев они по неосторожности перепугали. Некоторые дары и силы Вирма помогают скрыть личность. Говорят, что есть фетиш, которые продолжает следить за монетой, даже когда ее сняли с весов. Монета переходит из рук в руки, а перо пишет новые имена еще где-то в течение недели. Такой фетиш явно должен требовать больше гнозиса, чем обычный анализатор. В фетише обитает дух алчности.	Black Furies revised (84)
Bow of Artemis (Лук Артемиды)	Гнозис 5 Этот фетиш могут использовать только Черные фурии. Это великолепный охотничий лук, дающий владельцу 4 дополнительных кубика к броскам Выживания (Survival), если Фурия охотится ради пропитания. В бою фетиш дает 2 дополнительных кубика к броскам стрельбы из лука, а стрелы наносят 2 дополнительных кубика летального урона. В фетише обитает любой из духов-потомков Пегаса.	Black Furies revised (84)
Labrys (Лабрис)	Гнозис 7 Лабрис – это двулезвийный топор, которым в форме хомид орудуют двумя руками. При силе 6 можно управляться лабрисом одной рукой, при силе 8 – держать по лабрису в каждой руке. Атака двумя лабрисами идет по правилу множественных действий и требует либо разделения дайспула, либо траты ярости. Однако Фурия в криносе с топорами в обеих руках смотрится чрезвычайно пугающе, что дает 2 дополнительных кубика на бросках Запугивания (Intimidate). Это грозное оружие (сила+4 летального урона) и важная часть многих ритуалов. Лабрисы чаще всего становятся фетишами: это и оказание части	Black Furies revised (84)

	оружию, и подмога воинам. Лабрис – священное оружие племени Черных фурий. Фурии могут стерпеть, если женщина из другого племени будет владеть лабрисом, но немногие отнесутся благосклонно к мужчине с лабрисом в руках. В лабрис вселяют духа войны, после чего он начинает наносить аггравированный урон.	
Amazon's Labrys (Лабрис амазонки)	Гнозис 6 Это двулезвийный топор, наносящий сила+4 аггравированного урона. Если фетиш находится в руках Черной фурии, она может получить эффект, аналогичный дару арунов Spirit of the Fray (Дух битвы), на тех же условиях траты гнозиса. В бою против мужчин топор завывает, как баньши. Прим. перев. – по правилам второй редакции дар Spirit of the Fray дает кастеру право первого удара (максимальную инициативу) за трату 1 пункта гнозиса. Если несколько противников используют этот дар, максимальную инициативу получает тот, кто потратил больше гнозиса. По правилам revised edition этот дар дает +10 инициативы перманентно и еще +10 за трату 1 пункта гнозиса.	Black Furies (43)
Honest Buck (Честный бакс)	Гнозис 6 Долларовая купюра, в которую заключён дух Истины. Внешне не отличается от обычной ничем, кроме одного - под «пирамидкой» написано «Истина да освободит тебя», а не «В Бога мы веруем». Сжав доллар в руке (тем самым – активизируя) и указав им на кого-то, Филодокс Грызущих Кости может узнать, не является ли этот человек жестоким и жадным. Требуется бросок Восприятия + Бдительность (сложность 6). *(перевод Владимира Бондаренко)*	Bone Gnawers (45)
Hitching Glove (Перчатка автостопщика)	Гнозис 6 Безразмерная ношеная перчатка, дополнительно уплотненная в районе большого пальца. После активации фетиш сообщает владельцу, в каком месте квартала проще поймать попутку. Автостоп требует броска Восприятия + Знания улиц (Perception + Streetwise) по сложности 8. 1 успех означает, что проехать удастся лишь часть пути до места назначения, да и то с поломками и задержками. 5 успехов означают, что дружелюбный водитель отклонится от своего маршрута, чтобы доставить автостопщика туда, куда ему нужно. Бросок делается уже после того, как автостопщик сел в машину и остался наедине с водителем. Ботч означает опасную встречу.	Bone Gnawers revised (79)
Goggles of Sight from Beyond (Очки для взгляда извне)	Гнозис 6 Солнечные очки, но чаще промышленные защитные очки, дающие второранговый дар теургов Sight from Beyond (Взгляд извне).	Children of Gaia (53)
Mirror of Princes (Зеркало государей)	Гнозис 7 Драгоценное бронзовое двустороннее зеркало, созданное септом Золотого сердца во времена Кристины Пизанской, чтобы наказывать тщеславных смертных правителей. Фетиш работает в руках владельца. Тот, кто смотрит в одну из сторон зеркала, увидит там самый отвратительный из своих поступков или самый постыдный свой секрет и не сможет оправдаться от этого. Другая сторона показывает только самое лучшее. Как использовать зеркало, должен придумать рассказчик.	Children of Gaia revised (78)
Comforter of the Architect (Одеяло Архитектора)	Гнозис 5 Одеяло из обрезков старой одежды, украшенное вышивкой по древним мотивам гару. В фетише обитает джагглинг могущественного духа – Архитектора снов. Гару, спящий под этим одеялом, может передать одну из своих способностей товарищу по стае. Перед сном этот гару должен рассказать товарищу о своей	Children of Gaia revised (79)

	способности, и, когда он уснет, товарищ получит эту способность. Гару активирует фетиш броском Сообразительности+Исполнения (Wits+Expression) по сложности, равной силе воли товарища, и тратит пункт гнозиса. В стрессовой ситуации, чтобы уснуть, понадобится еще и бросок силы воли по сложности, равной самой силе воли. Передаваемая способность должна отсутствовать у товарища, но не быть ему полностью чуждой: нельзя научить человека Основному инстинкту (Primal-Urge).	
Pilgrim's Staff (Посох пилигрима)	Гнозис 7 Фетиш помогает пилигримам (гару и кинфолкам) во время великих мирных странствий. Дети Гайи давно располагают такими посохами, а в наше время их первым начал использовать Брайтонский каэрн. Фетиш представляет собой деревянную или бамбуковую палку с заключенным в нее духом путешествия. Пилигрим путешествует из каэрна в каэрн, провозглашая мир и собирая единомышленников. В каждом каэрне художники из числа кинфолков вырезают на посохе символику каэрна, украшают его соответствующими ленточкам и флажками (каэрн может и отказать пилигриму в этом). Прибыв к месту назначения, пилигрим получает дополнительные кубики к любым броскам, направленным на установление мира: 1 кубик на 1 день за каждый каэрн, поддержавший пилигрима. Некоторые пилигримы странствовали годами: Жанин Оливковая ветвь, старейшина гару из Франции, 40 лет ходила по каэрнам, собирая знаки их поддержки в деле против Апокалиптической войны.	Children of Gaia revised (79)
Torc of Wisdom (Гривна мудрости)	Гнозис 5 После активации фетиш повышает на 1 один из нижеуказанных трайтов. Есть гривны, повышающие постоянную силу воли, и есть гривны, повышающие постоянный гнозис. Эффект длится до конца сцены. В фетише обитает дух мудрости. В доревайзнутой редакции фетиш повышает 1 из трех трайтов (постоянную силу воли, ярость или гнозис), причем при каждой активации можно выбирать трайт. Кроме того, оговорено, что ношение нескольких гривен не суммирует их эффекты.	Fianna revised (78) Fianna (50)
Big Black Book (Большая черная книжка)	Гнозис 6 Излюбленный фетиш Корпоративных волков и прочих общительных Ходящих по стеклу. Это записная книжка, в которой есть телефонные номера всех смертных, у кого есть телефон. Все номера записаны почерком владельца фетиша. Забавно то, что в фетише обитает дух юмора.	Glasswalkers revised (85)
Crescent Moon Waterskin (Бурдюк полумесяца)	Гнозис 5 Этот фетиш до сих пор популярен среди самок Ходящих по стеклу с Ближнего Востока, которые использовали его для скрытного участия в джихаде. В бурдюке обитает дух ярости или дух войны. Пролив воду из бурдюка на свои когти, Ходящая по стеклу получает эффект дара Заостренные когти (Razor claws). Если пролить воду на обычный нож, он станет наносить аггравированный урон. Тот, кто выпьет эту воду, немедленно впадет в безумие. Любой эффект длится 1 сцену. Только один из эффектов может быть использован единовременно.	Glasswalkers revised (85)
Personal Reserves (Личный запас)	Гнозис 6 Этот киберфетиш решает проблему нехватки патронов. Это длинная металлическая трубка, которую гару втыкает себе в бок, доставая до желудка. Наружный конец трубки соединяется со специальном приспособленным для этого огнестрельным оружием.	Glasswalkers revised (86)

	Когда обойма опустеет, Ходящий по стеклу может перезарядить оружие яростью или гнозисом – 1 пункт за обойму патронов. Патроны появляются и хранятся в желудке гару.	
D'siah (Лунный нож)	Гнозис 4 Некоторые теурги Молчаливых странников носят лунные ножи. Это ритуальные кремневые ножи, имеющие форму полумесяца и используемые против бейнов и прочих злых духов. Они наносят сила+1 урона (попадание по сложности 5), который является аггравированным для тех, кто несет в себе порчу Вирма. Кроме того, каждый успешный удар отнимает у противника пункт гнозиса. Против врагов, принявших форму змеи, и вампиров из клана Последователей Сета лунный нож особенно эффективен и наносит сила+4 аггравированного урона. Прим. перев. – в редакции revised лунный нож обладает гнозисом 6. Кроме того, фетиш описан подробнее. Нож имеет длину 8–9 дюймов и ширину 2 дюйма. С внутренней стороны его лезвие бывает заточено лишь на коротком отрезке, а то и не заточено вообще (зависит от того, насколько искусным был оружейник), но с наружной стороны острее бритвы. Поэтому лунным ножом чаще всего наносят режущий удар, в конце которого можно попытаться поразить цель возвратным движением, если внутренняя часть лезвия заточена. Декоративный выступ ближе к рукоятке может быть использован для колющих ударов, если противник лишил гару свободы маневра. Использование этого ножа требует навыка и тренировок, поэтому броски атаки идут по сложности 7. Нож наносит урон в количестве, равном силе владельца. В ноже обитает дух войны, обычно из выводка кобры, а он придирчивее обычных духов, живущих в клейвах. Поэтому фетиш наносит аггравированный урон только тем, кто несет в себе порчу Вирма (и определяется даром Чутье Вирма (Sense Wyrm)), и любым духам. При каждом успешном ударе лунным ножом можно активировать фетиш, чтобы отнять у жертвы пункт гнозиса (у духа – пункт эссенции). Т. к. это требует броска гнозиса, эту способность нельзя совмещать с тратой ярости на получение дополнительных действий. Наиболее эффективен лунный нож против злейших врагов Молчаливых странников – египетских вампиров и их змееобразных приспешников. Дух кобры жесток к своим испорченным копиям, и нож наносит сила+3 аггравированного урона. Кремень тверд, но нож такого размера обязательно сломается в бою без помощи духа, поэтому все лунные ножи являются фетишным оружием. Но даже фетишный нож может сломаться, если противник носит броню. В случае ботча на броске атаки владелец фетиша должен бросить гнозис фетиша по сложности 6 – неудачный бросок ведет к поломке ножа. Сломанный лунный нож нельзя починить – придется искать другой или сделать его самому, тщательно вырезав из камня, желательно египетского кремня. В наше время мало кто умеет делать длинные изогнутые кремневые ножи – большая часть мастеров погибла еще до начала Бронзового века. Кинфолки Молчаливых странников – археологи и мастера выживания – не позволяют этому искусству исчезнуть совсем, но с каждым поколением все меньше людей умеет делать лунные ножи. Многие Молчаливые странники сменили лунные ножи на джамбии, сделанные из металла и отличающиеся куда большей прочностью.	Silent Striders (50) Silent Striders revised (81)
Jambiya (Джамбия)	Гнозис 5	Silent Striders

	Фетишная джамбия – это клейв, выкованный с учетом исторического наследия Молчаливых странников. Клинок у джамбии изогнутый и обоюдоострый, но без перегиба, превращающего егов полумесяц. Как и в случае с лунным ножом, чаще всего режут наружной стороной джамбии, но внутренняя сторона может использоваться для возвратного удара. Фетишные джамбии делают из чистого серебра, и их размеры превышают таковые для обычных кинжалов. Максимальная ширина клинка – около 4 дюймов, длина – около 18 дюймов, хотя изгиб съедает часть длины. В форме хомид оружие кажется тяжелым, но при наличии 2 точек в силе и точки в Фехтовании (Melee) с ним можно управиться одной рукой. Из-за малой длины клинка и необычности фехтования им броски атаки идут по сложности 7. Джамбия наносит аггравированный урон в количестве, равном силе владельца. Так как фетиш сделан из серебра, гнозис владельца уменьшается на 1, пока он носит джамбию.	revised (82)
Sarcophagus of Anpu (Саркофаг Анпу)	Гнозис 4 Этот артефакт используется теми Странниками, которые знают, что могут столкнуться с вампирами, в особенности Последователями Сета. Гару засыпает в саркофаге на 8 часов и тратит один пункт гнозиса. Проснувшись, Странник считается мертвым в течении суток. На него не действуют сверхъестественные силы, предназначенные для воздействия на смертных (Глаза змеи становятся почти бесполезны против мертвых). На гару не действуют заболевания, сердечные приступы и тому подобное (включая заклинания тауматургии, насылающие болезни). Болевая чувствительность притупляется, штрафы от ран уменьшаются на 1. Т. к. гару частично мертв, на 1 уменьшается сложность проникновения в Темную Умбру. Даже кровь гару на вкус становится гнилой и свернувшейся, как кровь восставших (Risen). Вампир, желающий осушить гару, должен сделать успешный бросок силы воли (сложность 9), в противном случае его вырвет всей выпитой кровью. Заметим, что это состояние «жизни-в-смерти» очень неестественно, и гару используют его только в случае крайней необходимости. Гару, который слишком часто использует Саркофаг, может навсегда уйти в мир мертвых.	Silent Striders (51)
Latyr Stone (Алатырь-камень)	Гнозис 6 Эти мелкие невзрачные камни зачастую определяют, жить или умереть Серебряному клыку на вражеской территории. Когда фетиш активирован и опущен на землю или в водоем, он очищает окружающие растения и воду так, что гару может без опаски употреблять их в пищу. Каждый камень очищает достаточно пищи и воды для прокорма стаи. Для создания алатырь-камня нужно вселить элементаля воды в камушек со дна реки, протекающей через двор (bawn) каэрна.	Silver Fangs revised (82)
Wind Whistle (Свистулька ветра)	Гнозис 5 В русских сказках говорится о злодеях, призывавших ветер, дунув в свистульку. Это искаженные Делирием свидетельства об этом фетише. Однократно протяжно дунув в свистульку, гару призывает ледяной ветер, несущий снег. Это помогает скрыть следы владельца фетиша и его стаи, а также навредить преследователям, которые из-за холода получают -1 кубик ко всем броскам, пока преследуют гару со свистулькой. Действие фетиша длится 1 час. Свистульку делают из кости животного, умершего от зимней стужи, и вселяют туда элементаля ветра.	Silver Fangs revised (82)
Mandala (Мандала)	Гнозис 7 Многие Звездочеты создают мандалы, вписывая в ровный круг или квадрат символику своего внутреннего	Stargazers (54)

	мира. Такое изображение становится мощным инструментом для медитации. При активации мандала восстанавливает 1 пункт силы воли и позволяет восстаналивать гнозис броском медитации по сложности 7. Пользоваться мандалой можно лишь раз в день, причем это должна быть своя мандала. Мандала в чужих руках бесполезна.	
Phurba Dagger (Пурба)	Гнозис 6 Это оружие тибетского происхождения популярно у гару из лагерей Пожирателей демонов (Demon-Eater) и Бегущих в трансе (Trance-Runner). Однако пользоваться пурбами могут любые Звездочеты, не только бойцы этих лагерей. Пурба – это кинжал с длинной рукоятью и коротким плоским клинком. Рукоять украшена изображениями злобных пугающих лиц, а клинок исписан молитвами против сил зла. Это инструмент экзорциста, однако он способен сразить любого противника. Пурба наносит аггравированный урон в количестве, равном силе владельца. Против демонов кинжал наносит сила+3 урона. Если на броске атаки было набрано 3 успеха и более, пурба отнимает у жертвы пункт силы воли. В фетише обитает дух страдания или горя.	Stargazers revised (83)
Moon Bow (Лунный лук)	Гнозис 7 Это лук из темного дерева, на котором вырезаны глифы, означающие каждую фазу Луны. Лук бьет без промаха, когда на небе видна Луна, даже если Луну видно днем. Для привязки (attune) фетиша нужно пустить стрелу в Луну, потратить пункт гнозиса и сделать успешный бросок гнозиса по сложности 7. При стрельбе из лука также делаются броски гнозиса, сложность которых зависит от фазы Луны (используйте сложность для бросков ярости: 8 в новолуние, 4 в полнолуние). Каждые 2 успеха на броске гнозиса добавляют 1 кубик к броску атаки для текущего выстрела. В фетише обитает какой-либо дух Луны.	Uktena revised (78)
Ghost Canoe (Призрачное каноэ)	Гнозис 8 Маленькая резная лодочка, позволяющая владельцу ориентироваться в Умбре так, будто он обладает чарой Airt Sense (Чувство пути). Фетиш необходимо активировать и сделать «шаг в сторону», при этом лодка также оказывается в Умбре. Эффект от активации длится 1 день, по истечении этого срока необходимо активировать фетиш еще раз, чтобы выйти из Умбры. В фетиш вселяют любого духа, обладающего чарой Airt Sense (Чувство пути).	Wendigo (51)
Partridge Wing (Крыло куропатки)	Гнозис 7 Фетиш делают из крыла белой как снег куропатки, все перья на котором должны быть целы. Сквозь сустав крыла продевают золотое кольцо и подвешивают крыло на длинную золотую цепь. Для активации владелец должен трижды взмахнуть фетишем вокруг себя против часовой стрелки, держа его за конец цепи и думая о том воспоминании, от которого хочет избавиться. При взмахах кончики перьев крыла должны очертить на земле окружность, в центре которой находится владелец фетиша. Можно также стереть память другого гару или человека – для этого вокруг жертвы также чертят окружность, держась за цепь и протаскивая крыло по земле. На гару этот фетиш используется редко и лишь при наличии разрешения, но очень полезен для того, чтобы выводить людей из Делирия. Прим. перев.: по правилам MET жертва может сопротивляться оппозитным броском своей силы воли против гнозиса фетиша.	Wendigo revised (78)
Air Foot Anklets	Гнозис 6	Hammer and

(Ножные браслеты легкой походки)	Эти бронзовые ножные браслеты, в которых обитает дух насекомого, птицы или воздуха, делают походку по-настоящему легкой – их владелец практически не давит на землю под ногами. Это наделяет фетиш целым рядом полезных эффектов. Во-первых, владелец фетиша почти не оставляет следов – даже отпечатков ног в пыли. Любые, кроме чутья, попытки взять его след требуют бросков со сложностью +2. Кроме того, владелец фетиша ступает практически беззвучно, поэтому при подкрадывании делает броски Скрытности (Stealth) со сложностью -2. Ступни и голени владельца фетиша практически не устают, и даже в форме хомид он может пройти многие мили. Броски Выносливости (Stamina) при ходьбе на длинные дистанции делаются со сложностью -2. Рассказчик может решить, что фетиш также позволяет безболезненно приземляться при прыжках с небольшой высоты, однако если падать с небоскреба, то браслеты никак не помогут – все-таки они не дают возможности летать.	Klaive (65)
Sun Whip (Солнечный бич)	Гнозис 7 Экзотический фетиш в виде кнута с вплетенными в него мелкими золотыми самородками и большим самородком, украшающим кончик крута. В основании рукояти высечен глиф, обозначающий племя изготовителя фетиша, или его семейный герб. В крут вселяют дух огня или солнечного света. После активации фетиш светится и сжигает плоть вампира при ударе. Кнут бьет по сложности 7 и наносит вампирами сила+4 аггравированного урона, прочим врагам – сила+1 летального.	Hammer and Klaive (65)
Whistle Call (Призывный свист)	Гнозис 6 Это маленький деревянный свисток, украшенный глифами и бусинами. В нем обитает дух детеныша какого-либо зверя, дух птицы или дух ветра. После активации в свисток нужно дунуть, и члены стаи владельца фетиша узнают, что он попал в беду, даже если не слышали сам свист. Активировав фетиш вторично и дунув в него, владелец свистка может сообщить стае свои точные координаты. Количество членов стаи, услышавших свист, определяется броском гнозиса фетиша по сложности 7. Каждый успех – это еще один оповещенный член стаи.	Valkenburg Foundation (25) Hammer and Klaive (65)
War Mask (Маска воина)	Гнозис 5 Эти фетиши создают люди-кинфолки племян Ахади (союза оборотней Африки). Использовать маску можно только в форме хомид. Наибольшее распространение маски получили среди аджаба и симба, но и остальные африканские перевертыши пользуются ими в той или иной степени. После активации маска лишает всех противников, вступивших с владельцем фетиша в ближний бой, двух кубиков из дайспула любых боевых бросков.	Player’s Guide to the Changing Breeds (220)
Fire Claws (Огненные когти)	Гнозис 6 Вырезанные на когтях глифы, куда вселен дух. Использовать фетиш можно только в форме кринос: когти в формах глабро и хиспо недостаточно велики, чтобы вместить глифы. Это один из самых популярных фетишей этого типа. Глифы гласят «огонь», «слава» и «коготь», в них вселен дух огня. При активации фетиша когти загораются и наносят на 1 кубик урона больше. Пламя держится в течение 1 хода за каждый успех на броске активации (если был потрачен пункт гнозиса – 5 ходов).	Hammer and Klaive (69)
Thorn Claws (Цепкие когти)	Гнозис 6 Вырезанные на когтях глифы, куда вселен дух. Использовать фетиш можно только в форме кринос: когти в формах глабро и хиспо недостаточно велики, чтобы вместить глифы.	Hammer and Klaive (69)

	Эти глифы гласят «дерево», «слава» и «коготь», и в них вселен дух растения, такого как роза или лантана. При активации колючки растения проявляются в виде прочных костяных крючков на когтях владельца фетиша. В случае успешной атаки когтями эти крючки впиваются в плоть жертвы и не дают ей сбежать. Чтобы вырваться, жертва должна потратить ход на вытаскивание из себя когтей и получить 3 успеха на броске Силы+Драки (Strength+Brawl) по сложности 8. Если бросок оказался неудачным, ход был потрачен зря. Пока крючья находятся в жертве, она получает штраф -1 ко всем действиям, а владелец фетиша не может использовать свои когти, если только сам не захочет прервать их действие. Гару с 5 и более точками постоянной ярости не может получить такой фетиш – ярость отпугивает духов растений. Если у персонажа был такой фетиш, а затем он поднял ярость до 5 точек или выше, дух немедленно убегает, разрушив фетиш (к счастью, когти остаются целы).	
Predator Mask (Маска хищника)	Гнозис 8 Необычный фетиш, существовавший по крайней мере в годы Войны гнева. Это маска, сделанная из шкуры в виде стилизованной головы животного, связанного с определенной породой перевертышей, т. е. существуют маски волков, медведей, акул и т. д. (есть даже маски воронов, хоть ворон и не является хищником как таковым). В каждой маске обитает дух соответствующего животного. При активации маска заставляет владельца потратить пункт ярости и немедленно перейти в форму кринос (если только он уже не в криносе), причем выглядеть в ней он будет так же, как и перевертыш соответствующей породы в боевой форме. Однако иллюзия несовершенна – все-таки Гайя создала перевертышей разными и не дала им возможности копировать друг друга (за исключением почему-то нувиша). Маска придает родной форме кринос владельца фетиша черты имитируемого животного. Например, у наг в боевой форме нет ног, но есть длинный хвост. Если гару откуда-то узнал о существовании наг и пытается подражать им, надев маску змеи, в криносе у него будет змеиная голова, бочкообразная грудь, могучие руки и ноги и длинный змеиный хвост из спины. Такая маскировка не обманет того, кто знает, как наги выглядят на самом деле, но остальных может одурачить. Соответственно, у наг под маскировкой не будет ног, поэтому наги считают большинство Масок хищника бесполезными. Раскрытие маскировки требует броска Восприятия+Бдительности (Perception+Alertness), сложность зависит от того, кто и кому пытается подражать. Гару, бастет, гурали, нувиша, раткины и рокеа успешно маскируются друг под друга, потому что обладают схожим строением. Представитель той породы, под которую маскируется чужак, раскрывает обман броском по сложности 6. Если же наблюдатель не принадлежит к этой породе, но знаком с ней, то он раскрывает маскировку броском по сложности 8. Моколе и ананаси сложнее подражать: хоть некоторые из них и обладают гуманоидным обликом в боевой форме, большинству это несвойственно. А у кицунэ боевая форма гуманоидная, но существенно уступает криносу гару по размеру. Представитель одной из этих трех пород раскрывает попытку маскировки под его сородича броском по сложности 4. Если наблюдатель не принадлежит к этой породе, но знаком с ней, то он раскрывает обман броском по сложности 6. Если же он	Hammer and Klaive (71)

	даже не знаком с этой породой, то сложность броска равна 8. У наг и кораксов боевая форма заметно отличается от таковых у других перевертышей, и представители пород, как и знакомые с этими породами наблюдатели, раскрывают маскировку под них без броска – обман сразу очевиден. Если же наблюдатель не знаком с этими породами, сложность броска равна 8. Маска никоим образом не меняет атрибуты родной боевой формы владельца: маскировка – это лишь иллюзия.	
The McGuffin (МакГаффин)	Гнозис 7 МакГаффин – современный фетиш, созданный якобы под влиянием знаменитых слов Альфреда Хичкока и быстро принятый на вооружение рагабашами нескольких племен. Хотя материальная форма МакГаффина не имеет значения, обычно его делают из пустой коробки, чемодана или любого другого непрозрачного вместилища. После активации МакГаффин в течение дня вызывает у всех, кто его видит, жгучее желание им обладать. Человек делает все, что в его силах, чтобы заполучить МакГаффин, если только не сделает успешный бросок силы воли по сложности 7. Желание сохраняется в течение недели. Рагабаш и его стая тоже уязвимы к эффекту МакГаффина, поэтому место для фетиша всегда выбирают очень аккуратно. МакГаффином чаще всего пользуются нувиша, коракс и рагабаши гару. В фетише обитает дух животного, отличающегося особо яркой окраской.	Hammer and Klaive (78)
Emotion Gem (Камень эмоций)	Гнозис 5 Старая и более изысканная версия МакГаффина. Камень эмоций – яркий пример того, как полезно бывает действовать вполсилы. Важнейшая часть камня эмоций – бриллиант. Обычно он находится внутри ювелирного изделия: ожерелья, броши, запонки, – это не принципиально. Главное, чтобы бриллиант был виден. В фетише обитает дух лисы, чаще всего это совсем юный дух, чьи способности еще слабы. После активации он заставляет тех, кто видел бриллиант, чего-то хотеть, причем жертвы не связывают объект своего желания с камнем. Из-за этого люди начинают потакать своим слабостям и даже начинают хотеть того, на что в другой ситуации не решились бы. Те, кто видел активированный камень, ведут себя так, будто у них на 1 точку Сообразительности (Wits) меньше, чем обычно. Их легко сбить с пути истинного – броски Хитрости (Subterfuge) и Соблазнения (Seduction) против них идут по сложности -2.	Hammer and Klaive (78)
Stinger Blade (Жалящий меч)	Гнозис 8 Это особое оружие филодоксов – большой тяжелый тупой меч. На одной стороне клинка начертаны глифы, соответствующие трем составляющим известности (Renown): Честь (Honor), Слава (Glory) и Мудрость (Wisdom). На другой стороне начертаны еще 3 глифа: имя меча, имя его владельца и имя его создателя (если мечом пользуется сам его создатель, то глифов на этой стороне клинка будет два). Обитает в нем дух пчелы или осы. Меч тяжелый, и бить им чрезвычайно неудобно (сложность 7). Тупое лезвие наносит при ударе сила-2 бэшингового урона. Однако если фетиш активирован, каждый удар дает еще 7 кубиков бэшинга, но они распространяются только на штрафы от ран. Если здоровому гару снять 4 уровня здоровья этим оружием, то физически он будет находиться в состоянии «синяки» (Bruised), но получит штраф -2 от жуткой боли, соответствующей состоянию «изранен» (Wounded).	Hammer and Klaive (79)

	Эти свойства делают фетиш никудышным боевым оружием. Им попросту слишком долго кого-то убивать. Пусть враг и будет выведен из строя парой ударов, он все еще способен что-то делать и сможет доставить проблем, если его оставить в покое. Что еще хуже, многие враги способны быстро избавиться от штрафов, причиненных бэшинговым уроном – если, конечно, не продолжать их избивать. Фетиш никак не мешает союзникам жертвы напасть на филодокса. Но это шикарный инструмент для миротворца. Если кто-то из гару «слетел с катушек», этот меч заставит его валяться на земле и визжать по-щенячьи, покуда в голове у него не прояснится.	
Hunter's Necklace (Ожерелье охотника)	Гнозис 6 Ни один план не в силах предусмотреть даже первые 10 минут боя. Причина не в неумении планировать, а в капризах Фортуны – никто не может предусмотреть того, что не имеет объяснения. Никто, кроме владельцев этого фетиша. Ожерелье охотника изготовлено из зубов и когтей хищного животного, а обитает в нем дух кошки или совы. После активации фетиш наделяет владельца невероятной несгибаемостью, причем как духовной, так и телесной. Владелец фетиша получает дополнительный уровень здоровья «Синяки» (Bruised) и +1 ко всем броскам, которые изначально относятся к удаче. **Пояснение для рассказчиков**. Хоть результат любого броска кубика зависит от удачи, действие фетиша не распространяется на *любые* броски. Не дайте игрокам вас обмануть! Более того, дух внутри фетиша не слишком сильно скован ритуалом и может при необходимости дать гораздо больше, чем обычно. После активации фетиша владелец при необходимости может заставить ожерелье поглотить один смертельный удар или как-либо обратить вспять последствия одного катастрофического невезения. После этого ожерелье распадается на части и не может быть собрано вновь.	Hammer and Klaive (80)
Lion Skin (Львиная шкура)	Гнозис 8 Перспективные исследователи фетишей ищут в человеческих культурах упоминание «зачарованных предметов». Иногда они на самом деле оказываются фетишами, чья суть каким-то образом оказалась раскрыта, потому они вошли в человеческие легенды. Если нет, они все равно могут стать источниками идей для тех, кто создает фетиши. Никто точно не знает, что было первым: легенда о Львиной шкуре или же сама Львиная шкура. Черные фурии наперебой говорят о том, что у них этот фетиш появился раньше, чем у какого-то имбецила-детоубийцы. Однако владельцам таких фетишей нет до этого дела – они просто благодарны полученной броне. Эта шкура неуязвима для копий и стрел (а также мечей, пуль и небольших взрывов) подобно шкуре легендарного Немейского льва. Несмотря на название и вопреки мифам о Геракле, фетиш не обязательно должен быть сделан из львиной шкуры – подойдет шкура любого хищного млекопитающего. По понятным причинам гару не любят использовать волчьи шкуры, большинство предпочитает шкуры крупных кошек. Очевидно, надевать их на встречу с бастет не рекомендуется. Попытка некоторых гару использовать шкуры медведей привела к очевидным проблемам с другой стороны. В фетише обитает дух камня или стали. После активации он удваивает дайспул владельца на поглощение урона до конца хода.	Hammer and Klaive (81)
Ever Meal (Вечная	Гнозис 7	Hammer and

еда)	Излюбленный фетиш Грызущих кость из Центрального парка в Нью-Йорке, который часто называют «Заплесневелым граалем». Такие фетиши есть в нескольких крупных городах по всему миру. Делают их из мусорных контейнеров, а внутрь помещают дух плодородия или дух животного, которое отправляют на убой (обычно это дух зерна или коровы). Вечная еда стоит на положенном месте и является собственностью своего владельца, но пользоваться ей может любой желающий. Часто дух внутри Вечной еды накладывает обет – произносить перед активацией небольшую молитву, чтобы подчеркнуть статус фетиша. Это не просто общая вещь. Для использования Вечной еды Костегрыз кладет внутрь фетиша пустую емкость для еды или же берет одну из тех, что уже лежат внутри. Затем он активирует фетиш, и емкость наполняется качественной, но дешевой пищей. Если это напиток, то обычная кола, но холодная и со льдом. Если это бургеры, то самые простые, но вкусные и горячие. Если положить внутрь фетиша коробку из-под дорогой пиццы для гурманов, то внутри окажется самая обычная стандартная пицца, но она тем не менее будет вкусной. Каждая емкость наполняется едой однократно и не может быть использована повторно. Само изготовление подобных фетишей может стать настоящим испытанием, потому что требует одновременно ума и проницательности. Мало просто нанести баллончиком с краской несколько глифов на мусорный контейнер, чтобы сделать его привлекательным для духов. Мусорный контейнер нужно украсть, затем украсить его (но так, чтобы враги сразу не поняли, в чем дело), а потом вернуть на место – это может быть непростой задачей.	Klaive (82)
Rolled-Up EC Horror (Свернутый комикс-ужастик EC)	Гнозис 7 Это старый альманах ужасов, выпущенный издательством EC и ставший обиталищем духа крысы, паука или сна. Духи с большей охотой вселяются в предметы в идеальном состоянии, однако для создания этого фетиша комикс должен быть собственностью ребенка, который прочел и обожает его. Коллекционные комиксы в отличном состоянии для этого не годятся. Для активации фетиша нужно свернуть комикс в трубку и навести ее на жертву. После этого жертва вместо окружающих людей видит что-то ужасное: скелеты, убийц, чудовищ. Жертва может сопротивляться броском силы воли по сложности 7, в случае неудачи она не отличает друзей от врагов, а сложность любых действий возрастает на 1. Грызущие кость экспериментировали также со старыми супергеройскими комиксами «серебряного века» – такие фетиши повышали силу воли и целеустремленность союзников, но оказались менее популярны, чем комиксы-ужастики. Те Костегрызы, кто переметнулся к Танцорам Черной спирали, пытались копировать такие фетиши, используя низкокачественные, но реалистичные комиксы об убийствах, садизме и мизогинии и даже сколотые степлером фотографии с детским порно и снаффом. К счастью, эти поделки еще не принесли свои плоды.	Hammer and Klaive (83)
Battle Torc (Боевая гривна)	Гнозис 7 Это самые популярные фетишные шейные украшения у Фианна. Обычно они сделаны из твердых металлов (многие отделаны другим, более мягким металлом, для красоты), а внутри них обитает дух ярости. Особенно эти гривны популярны среди тех Фианна, кто умеет и драться голыми руками, и сражаться с оружием в руках в ближнем бою, и стрелять. Часто такие воины выбирают оружие, которое можно как использовать в	Hammer and Klaive (86)

	рукопашной, так и метать – фетишное оружие не дает такой гибкости. Боевая гривна снижает на 2 сложность всех бросков Драки (Brawl), Фехтования (Melee) и Атлетики (Athletics) (для поражения жертвы метательным снарядом).	
Spirit Skin (Шкура духа)	Гнозис 7 Это один из самых отвратительных фетишей, известных гару. Потомки Фенрира горделиво заявляют, что лишь они обладают достаточной эмоциональной стойкостью, чтобы владеть им (ходят слухи, что у Уктена есть несколько разновидностей этого фетиша – Уктена не из тех, кто откажется от хорошей идеи только потому, что она представляет собой изуверство). Изготовление Шкуры духа – настоящее мучение. Гару должен аккуратно срезать собственную шкуру и правильно продубить ее. Регенерация гару не позволит ему умереть в процессе, однако сама мысль о том, чтобы освежевать себя, заставляет многих верных воинов Гайи дрожать от ужаса. Чтобы хотя бы попытаться создать такой фетиш, нужна сила воли 6 или выше. Из выдубленной кожи делают одежду, которая закрывает большую часть тела (особенно популярны куртки и плащи). В одежду вселяют дух кости. После этого фетиш превращается в дополнительную, существующую в мире духов шкуру. После активации фетиш удваивает запас кубиков на поглощение урона, наносимого духами. Носить Шкуру духа может только тот, кто ее создал.	Hammer and Klaive (87)
Blaze Pistol (Клеймящий пистолет)	Гнозис 7 Этот фетиш выглядит так же, как и любой другой пистолет калибра 9 мм, но внутри него обитает дух ястреба, совы или летучей мыши. Активируют его во время передергивания затвора, и тогда патрон не досылается, патронник остается пустым, а из ствола начинает литься тусклый свет. Если после этого нажать на спусковой крючок, пистолет и его цель на миг соединит дуговой разряд. Для того чтобы попасть в цель дуговым разрядом, нужно, как и в случае обычного выстрела, сделать бросок Огнестрела (Firearms) с соответствующими модификаторами. В случае попадания дуговой разряд не наносит повреждений, но пистолет до конца сцены направлен на цель независимо от того, на каком расстоянии и за каким укрытием она находится (пули будут бить сквозь стену, если только не застрянут в ней). Выстрелы осуществляются по сложности -3, а отслеживать цель вообще проще простого, но пока фетиш активирован, его нельзя направить на другую мишень.	Hammer and Klaive (87)
Watching Bones (Ловчие кости)	Гнозис 8 Этот фетиш необычен сразу с нескольких точек зрения. Во-первых, это не один фетиш, а сразу несколько, слепленные воедино. Каждый сделан из отдельного предмета и служит вместилищем отдельного духа, но активируются они все вместе. Строго говоря, это несколько кучек костей, в каждой из которых обитает дух того животного, чьи это кости. Создание Ловчих костей требует от Красного когтя импровизации: сперва нужно успешно исполнить Молитву за добычу (Prayer for the Pray), затем поспешно выполнить Обряд фетиша. Плоть можно съесть, но кости должны остаться целыми. Фетишную кучку костей оставляют в безопасном месте. Через некоторое время Красный коготь охотится на другое животное, вновь выполняет Обряд фетиша и добавляет новую кучку костей к старой. Можно повторить это еще раз. Если фетиш состоит из трех кучек костей, он считается единым фетишем 3 уровня с гнозисом 8. После активации Ловчие кости привлекают к себе особей того вида животных, к которому сами	Hammer and Klaive (89)

	принадлежат. И создателю фетиша, и тем, кто знает о нем, это упрощает охоту. Те, кто присутствовал при активации фетиша, уменьшают сложность любых бросков охоты на уровень фетиша. При создании каждая новая кучка Ловчих костей считается фетишем 1 уровня с гнозисом 5.	
Mirror Maze (Зеркальный лабиринт)	Гнозис 5 Те Теневые владыки, кто знает об этой уловке, с жалостью смотрят на рагабашей и кораксов, отличающихся особенным любопытством. Любопытство сгубило не только кошку. Это крошечное квадратное зеркало размером не более 1/3 дюйма, в котором обитает дух Вильда. Его вставляют внутрь другого предмета, обычно копии другого фетиша. Активированное зеркало мгновенно приковывает к себе взор того, кто его активировал, рассеивая его мысли в бесконечном числе отражений во всех направлениях. Жертва зеркального лабиринта сидит, как одурманенная, пока ее сознание блуждает по лабиринту внутри своего разума. Чтобы сопротивляться этой западне, нужно сделать успешный бросок силы воли по сложности 8. В случае неудачи разум жертвы оказывается в лабиринте до рассвета. Власть фетиша над жертвой довольно слаба: пара хороших подзатыльников вернет ее в реальный мир. Однако чаще всего эти подзатыльники раздает Теневой владыка, вернувшийся в свое логово и заставший незнакомца рядом со своим имуществом. А это не сулит ничего хорошего.	Hammer and Klaive (90)
Mirror Blade (Зеркальный меч)	Гнозис 7 Молчаливые странники проявляют постоянный интерес к духам Темной Умбры и Пенумбры. Зеркальный меч появился как способ защиты от увязавшимися духами. Это длинный тонкий клинок, начищенный до зеркального отражения и с духом шакала внутри. Меч всегда должен быть зеркальным – в дороге это бывает нелегко. После активации меч начинает сверкать, отражая свет ярче обычного. Против врагов из плоти и крови он по сути бесполезен: урон у него такой же, как у обычного меча – клыки и когти гару способны на большее. А вот против духов он хорош. Сияние делает видимыми духов в Пенумбре вокруг владельца фетиша, и тогда их можно разить мечом. Первый удар против нематериализовавшегося духа идет по сложности, равной прочности Преграды (Gauntlet) в этом месте. Если удар попал в цель, меч наносит духу обычный урон, а владельца затягивает в Умбру. После этого большинство гару прячет меч в ножны и орудует когтями и клыками.	Hammer and Klaive (92)
Universal Message Tube (Почтовый тубус)	Гнозис 6 Молчаливые странники, в частности лагерь Путников (Wayfarers), считают контрабанду своим ремеслом. Неважно, что является предметом контрабанды – информация, ценности или люди – гару всегда полагаются на Молчаливых странников в деле транспортировки чего-либо неположенного из одного места в другое. Чтобы облегчить задачу, был создан Почтовый тубус – это и подспорье в контрабанде, и одна из лучших шпионских штучек на службе племени. Это тубус для писем с плотно закрывающейся крышкой, сделанный из дубленой кожи и с духом черепахи внутри. После активации фетиш способен вместить внутри себя любой единичный предмет, который по размеру меньше, чем владелец фетиша в форме хомид. После повторной активации фетиш возвращает этот предмет. Изначально фетиш создавался для контрабанды	Hammer and Klaive (92)

	драгоценностей, но вскоре выяснилось его невероятное удобство для того, чтобы *пронести* что-либо куда-либо. Предметы внутри Почтового тубуса не определяются ни металлоискателем, ни многими другими средствами обнаружения. Это отличный способ подобраться к жертве, спрятав внутри клейв или лунный нож.	
Brooch of Fathers (Фамильная брошь)	Гнозис 5 Серебряные клыки часто позволяют себе создавать фетишные реликвии, переходящие от отца к сыну или от учителя ученику. В Фамильной броши этот подход отражен наилучшим образом. Переходя к новому владельцу после смерти старого, Брошь изменяет облик гару, вдыхая в него силу легенд о его прародителях. Изменения внешности, языка тела и инстинктов делают нового владельца Броши похожим на его предков. Игромеханически Брошь при активации увеличивает значение дополнения Чистая кровь (Pure Breed) на число точек, равное значению дополнения Предки (Ancestors), до конца сцены. В фетише обитает дух совы, символизирующий память и стоящий на страже подземного мира.	Hammer and Klaive (93)
Bane Water Bag (Бурдюк бейнов)	Гнозис 7 У Преграды (Gauntlet) есть и плюсы, и минусы. Она не позволяет атаковать бейнов, пока не перейдешь через нее, но и бейны не могут нанести удар через Преграду, пока не материализуются. Нужно просто угадать, когда можно сделать «шаг в сторону», а когда лучше оставаться в материальном мире. Бурдюк бейнов поможет принять решение. Бурдюк сделан из ячеистой ткани, сверху к нему пришиты длинные шнурки, а внутри обитает бейн. В него наливают воду (часто – настой каких-либо растений), активируют и размахивают вокруг себя, держа за шнурки, как кадило. Вода капает из Бурдюка на землю, и по земле идет рябь, как от падения капель в воду. Если по ту сторону Преграды есть бейн, рябь идет от владельца фетиша к бейну, а в месте нахождения бейна земля вздымается волной. Бейны от этого не становятся видимыми, но позволяет узнать местонахождение и приблизительное количество бейнов. Радиус действия Бурдюка – 20 ярдов.	Hammer and Klaive (95)
Klaive Hammer (Молот для ковки клейвов)	Гнозис 5 Исполнить обряды, необходимые для создания клейва, может только гару. Однако среди кузнецов-кинфолков есть те, кто достаточно обучен, чтобы выковать боевое оружие, способное стать вместилищем духа. Чтобы выковать оружие, которое дух сочтет достойным обиталищем, кузнецу-кинфолку не помешает помощь фетиша. Молот для ковки клейвов требует от кузнеца наличия гнозиса для его активации, кроме того создание клейва с помощью Молота требует траты пункта гнозиса. Это необходимо, чтобы серебро обрело прочность стали, что делает клейвы более надежным оружием, чем просто серебряные клинки. В Молоте для ковки клейвов обитает дух равновесия, света или огня. Каждый Молот привязан (attuned) к своему владельцу, а в руках нового хозяина будет работать, только если передан ему добровольно.	Hammer and Klaive (98)
Carcass Hide (Шкура трупа)	Гнозис 6 Гиены – опасные хищники, не гнушающиеся падалью. Аджаба – воины, не гнушающиеся хитрости. Шкура трупа – фетиш, использующий природную склонность аджаба к магии смерти и дающий им дополнительные возможности в плане маскировки. Делают его из верхней одежды, изготовленной из шкуры травоядного животного (чаще всего – зебры или антилопы), куда вселен дух животного-падальщика. Аджаба активирует	Hammer and Klaive (99)

	фетиш, упав на землю и накрывшись им. Накрытый Шкурой аджаба выглядит как какой-либо труп – по желанию владельца фетиша. Этот труп может быть свежим или разложившимся, звериным или человеческим, даже трупом конкретного человека, лишь бы его размера хватало, чтобы скрыть владельца фетиша. Труп кажется настоящим визуально, по запаху и даже на ощупь (даже мух привлекает, если условия располагают). Сверхъестественные чувства требуют оппозитного броска против гнозиса фетиша, чтобы развеять маскировку. Некоторые аджаба используют фетиш, чтобы притворяться мертвыми и подманивать врагов поближе – оппозитным броском тут будет бросок сообразительности+хитрости (Wits+Subterfuge).	
Lionslayer Assegai (Ассегай убийцы львов)	Гнозис 7 Эти копья с широкими наконечниками были созданы в разгар войны между аджаба и симбами. Это страшное оружие, а против симб оно абсолютно смертельное. Ассегай наносит сила+2 аггравированного урона и может быть брошен как копье. Если владелец фетиша поразил симбу и активировал фетиш, копье погружается в рану, и урон удваивается. Недавний хрупкий мир между двумя фракциями и образование Ахади сделали Ассегаи нежелательными фетишами в наше время, и лишь немногие аджаба прилюдно носят их. Однако большинство Ассегаев не уничтожено, а припритано на случай повторной войны с симбами либо для свершения тайной мести.	Hammer and Klaive (99)
Luna’s Sling Shot (Праща луны)	Гнозис 6 Необычный фетиш, позволяющий в случае успешного броска гнозиса стрелять за угол, нанося аггравированный урон (о выстреле за угол см. в Werewolf Players Guide).	Chaos Factor (51)
Charm of One Mind (Амулет разума)	Гнозис 6 Этот фетиш был полезен много лет назад. Амулет делается из коры, омытой каплями дождя, и носят его на голове так, чтобы он свисал между глаз. После активации фетиш демонстрирует владельцу картинку, показывая, что видит и делает другой гурал на расстоянии в пределах 1 мили. Во времена великой нужды это позволяло многочисленным гуралам координировать свои действия. В наши дни многие гуралы отказались от использования этого фетиша, да и на самом деле ситуации, где он может быть полезен, встречаются редко. Один гурал может искать другого разве что в том случае, когда оберегает детеныша и не хочет упускать его из виду. Однако многие гуралы все еще владеют такими фетишами в знак надежды. «Живая» культура отказалась бы от устаревшего фетиша. Но гуралам, рассеянным и лишенным ресурсов, попросту нечем его заменить.	Hammer and Klaive (103)
As-You-Will-Sleeve Jacket (Куртка с чудо-рукавами)	Гнозис 6 В китайских сказках говорится о чудо-вещах, меняющих форму и размер по приказу владельца. Самая знаменитая из них – обезьяний посох из «Путешествия на запад», но кицунэ создают многие предметы с такими свойствами, не только оружие. Одним из примеров может служить фетишная куртка (или кимоно, или любая другая одежда с просторными рукавами). Это всегда одежда высочайшего качества, прочная, украшенная искусной вышивкой, а внутри нее обитает дух обезьяны. Активировав фетиш, кицунэ может удлинять один или оба рукава на 30 футов и мысленно приказывать им изгибаться, как будто это собственные конечности оборотня. Рукавами можно оплетать врагов, их удары равносильны ударам кулаков, на них можно даже	Hammer and Klaive (103)

	подняться в воздух. Игромеханически рукава считаются обладающими силой 6.	
Twinblade Spear (Двухконечное копье)	Гнозис 7 Это двухконечное копье, в котором обитает дух ветра. Ровно посреди древка (сделанного из полированного дерева твердых пород) есть знак инь-ян, вписанный в бронзовое кольцо. При активации знак инь-ян распадается на две части и фетиш превращается в два коротких копья, соединенные мистической силой (у некоторых фетишей эта сила проявляется в порывах ветра, сопровождающихся слабым свечением и разгоняющих в стороны пыль и листву). Владелец фетиша может метнуть одно из копий и управлять им посредством второго. Можно совершать множественные действия, атакуя одновременно копьем в руке и вторым копьем, висящим в воздухе. Копье в руках требует для атаки успешного броска Ловкости+Фехтования (Dexterity+Melee) по сложности 7 и наносит сила+2 аггравированного урона. Второе копье, висящее в воздухе, может атаковать жертву на расстоянии до 10 ярдов от владельца и наносит сила+2 аггравированного урона.	Hammer and Klaive (108)
Flaming Death Spear (Копье огненной смерти)	Гнозис 6 Редкий фетиш – копье, выкованное из окаменевшего клубка духов, который извлекают из обсидиана, извергнутого из пасти Истинного отца, или получают шлифовкой из Камня Вильда. Каждое копье посвящено Вильду, Вивер или Вирму. Название этому фетишу дано в честь Копий смерти из пророчества Феникса. Внутри Копья обитает дух войны. Копья наносят летальный урон всем, кроме врагов создателя-гару – они получают аггравированный урон. Копье, посвященное Вильду, наносит агграву слугам Вивер и Вирма. Копье, посвященное Вирму, наносит агграву слугам Гайи. Копья можно использовать в обряде Flaming Death Spears (Копья огненной смерти).	Apocalypse (215)
Resounding Urn (Звучащая урна)	Гнозис 6 Старейшины моколе использовали бронзовые или глиняные урны на собраниях, чтобы голос звучал громче. Некоторые из этих фетишей сохранились у моколе, бастет и гару (особенно у Молчаливых странников). Внутри урны обитает дух кукушки. Владелец отдает фетишу один или несколько пунктов гнозиса. Если это временный гнозис, действие фетиша длится одну сцену. Если отдать постоянный гнозис, фетиш действует в течение всей истории. Каждый потраченный пункт гнозиса увеличивает на 1 дайспул владельца фетиша при бросках на убеждение, приказ или проведение ритуалов, связанных с произнесением речи.	Apocalypse (215)
Tokoyanga (Токоянга)	Гнозис 6 Шарик из гусиного пуха, который носят на шее. Внутри фетиша обитает дух птицы. Он развеивает печаль – тот, кто укусит его, не проливает слезы. Кроме того, ничего из того, что скажет владелец фетиша, не слышно моколе в форме сухид и другим крупным рептилиям. Если рассказчик одобрит, активация фетиша может на 1 сцену развеять харано владельца.	Mokole (68)
Warshell (Боевая ракушка)	Гнозис 6 Это ракушка, которой придана треугольная форма и бритвенная острота краев. Ракушка способна ранить врага на расстоянии: 10 ярдов за каждый успех на броске активации. Владелец фетиша делает выпад Ракушкой в сторону противника и делает бросок Ловкости+Фехтования (Dexterity+Melee) по сложности 7. Число успехов определяет число уровней аггравированного урона, которое получает жертва (урон поглощаемый). Внутри фетиша обитает дух змеи.	Mokole (69)

Beggar's Mantle (Нищенское рубище)	Гнозис 7 Блистательные макара знают о добродетели скромности. Этот фетиш, сплетенный из тряпья и сброшенных змеиных шкур, скрывает их истинную славу от глаз исчадий зла. Активированное Рубище делает макара абсолютно невидимым для вампиров, бейнов, падших перевертышей и прочих созданий Вирма. Однако Рубище не может скрыть владельца в форме архид, а еще оно очень непрочное и легко рвется. Внутри фетиша обитает дух змеи.	Mokole (69)
Feather of Ma'at (Перо Ма'ат)	Гнозис 5 Этот фетиш изначально создан Молчаливыми странниками, которые поделились им с филодоксами других племен в обмен на значительные услуги. Перо может быть любым: от вороньего до страусиного. Говоря с кем-то, филодокс подбрасывает перо. Если собеседник говорит правду, перо опускается на землю, если врет – парит в воздухе. При неудачном броске активации фетиш, как и положено, опускается на землю, и оборотень может не узнать, что его собеседник лжет.	Book of Auspices (81)
Monkey's Tongue (Язык обезьяны)	Гнозис 7 Несмотря на название, этот фетиш редко делают из языка обезьяны (если все же используется вырванный язык, он обычно используется человеческий). Чаще гару вселяет говорливый дух – например дух попугая или сороки, а иногда дух, служащий Вивер – в безобидный предмет вроде книги. После активации фетиш до конца сцены способен переводить с одного языка на другой – языки выбирает сам гару, для выбора других языков нужно повторно активировать фетиш. Язык обезьяны способен переводить с человеческих языков на язык гару. С его помощью гару может притвориться, что говорит на каком-либо языке, даже если не понимает ни слова. Если фетиш используется для перевода с немецкого на английский, то его владелец будет слышать английскую речь, когда другие говорят по-немецки, причем остальные немецкоговорящие не заметят ничего подозрительного.	Book of Auspices (103)
Madstone (Камень бешенства)	Гнозис 5 Это камень, взятый в незагрязненном месте (чистой реке, тайной пещере или недоступной поляны). Если активировать его и положить на отравленную рану (от укуса змеи или ядовитой твари Вирма), он вытянет яд подобно дару Сопротивление ядам (Resist Toxin). Также он исцеляет бешенство у тех, кто был укушен больным животным, как и у самих животных.	Rage Across Appalachia (154)
Telegraph Klaive (Телеграфный клейв)	Гнозис 5 Железные всадники*** были первыми, кто узнал, что сеть коммуникаций, пронизывающая современный город, имеет собственных духов, способных помочь гару эффективнее сражаться за Гайю. Они первыми создали этот необычный фетиш, который сохранил свое название, хоть средства связи уже изменились. Фетиш имеет форму клейва, но это не оружие. Как правило, это кулоны или брелоки в форме клейва, а некоторые члены лагеря Случайных прерываний (Random Interrupts) используют программные фетиши. Как и внутри клейва, внутри этого фетиша обитает дух войны, однако он не всегда сам жаждет вселиться в эту имитацию оружия. Телеграфный клейв способен атаковать сквозь городские коммуникации. Гару должен знать точное расположение цели и сказать, как до нее добраться (по телефонному кабелю, через Интернет или по канализации), после чего делает бросок, как будто метает клейв. Сеть тут же перенесет клейв к жертве. Костегрызы так нападали на Танцоров Черной спирали, а многие Стеклоходы известны своими атаками через телефоны. Такая атака обычно застает жертву врасплох	Book of the City (119)

	(если не сказать большего), но жертва может защищаться и поглощать урон. Чтобы атаковать повторно, клейв нужно вернуть назад (если это программный фетиш, его сперва придется скачать с компьютера жертвы). Большинство владельцев таких фетишей при их использовании принимают все меры, чтобы жертва этого не пережила и сама не применила какой-либо столь же неожиданный трюк.	
Umbraphone/ Umbrapager (Умбрафон/умбрапейджер)	Гнозис 5 Достучаться до Умбры можно разными способами. Умбрафон, впервые разработанный хитрыми Уктена из каэрна Водопада ангелов, позволяет передавать речь сквозь Тень. Фетиш представляет собой обычный сотовый телефон, куда вселен дух скворца-майны. Набрав номер и потратив пункт гнозиса, гару может позвонить духам (они не проявляются, а просто отвечают) или другим гару, которые находятся рядом с телефоном. Обратите внимание: ни духи, ни гару не обязаны принимать звонок или соглашаться помочь звонящему (рассказчик может бесконечно изводить игрока тем, что дух на совещании или с клиентом, недоступен или его нет на месте). Пользование фетишем требует знания точных номеров, кроме того владельцы Умбрафонов опасаются возможности прослушки. Пользование фетишем требует броска гнозиса, поэтому из кинфолков звонить с него могут лишь единицы. Неудачный бросок приводит к соединению с кем-то надоедливым или бесполезным, причем этот кто-то не хочет класть трубку. Ботч на броске приводит к соединению с созданием Вирма, которое может просочиться через динамик и сожрать мозг звонящего. Фетиш можно использовать для дара Phone Travel (Путешествие по телефону) Ходящих по стеклу. Фактически, для обладателей этого дара это самый полезный фетиш. Умбрапейджер позволяет получать сообщения от духов, но не дает возможности ответить им. Умбрапейджеры встречаются чаще, чем Умбрафоны.	Book of the City (120)
Animus Energy Alternative Adapter (Альтернативный адаптер жизненной энергии)	Гнозис 6 На первый взгляд это сложное устройство с кулак размером, ощетинившееся проводами и сделанное из сине-черного нитинол-титанового сплава, напоминает одно из созданий Гигера. Эти небольшие жуткие устройства, чем-то похожие на человеческие сердца, находятся внутри восьмифутовых колонн из полупрозрачной пластали, заполненных слабым солевым раствором, напоминающим таковой в камерах сенсорной депривации. Это еще одна отсылка к трэшовым фильмам. Побочный результат исследований автономных кибернетических систем, Адаптер был изначально разработан для установки в сердечно-сосудистую систему для обеспечения взаимодействия биологического и механического источников энергии, позволяя им подзаряжать друг друга, как это делается в генераторе автомобиля. Как это очень часто бывает, исходная идея привела к появлению непредвиденных областей применения, и практический опыт использования заставил забыть о теории. Сотни этих устройств украшают внутренние помещения «Пентекса» и DNA. При установке в дополнение к бионической конверсии сердечно-сосудистой системы Адаптер функционирует так, как и ожидалось – управляет и подзаряжает. Выносливость (Stamina) владельца фетиша при поглощении урона и сопротивлении потере сознания увеличивается на 2, а при длительных и равномерных нагрузках (бег или подъем тяжестей) практически бесконечна. Сам фетиш получает энергию из	Book of the Weaver (42)

	пищеварительной и дыхательной системы владельца. Адаптер можно подключить к немодифицированным человеческим надпочечникам, но он быстро истощит их своим энергопотреблением. Это привело к тому, что во имя науки стали твориться отвратительные вещи. Слухи говорят о людях-коматозниках, ставших батарейками жизненной энергии, об устройствах замедленного действия, встроенных в больничное оборудование и системы жизнеобеспечения, и о куда более гнусных мерзостях.	
Raiden Unit (Сила Райдзина)	Гнозис 7 По непроверенным данным 2–3 дюжины этих устройств были созданы для императора Хирохито и его старших офицеров в последние дни Второй мировой войны. Устройство состоит из двух цинковых вкладышей размером с полдолларовую монету каждый. Вкладыши лежат на ладонях, а от них отходят сотни и тысячи медных проволочек, образующих невидимую сеть вокруг тела владельца и сходящихся на пояснице, где закреплен трехфунтовый блок управления прямоугольной формы. Все компоненты чрезвычайно уязвимы и боятся коррозии, поэтому требуют тщательной очистки и технического обслуживания во избежание случайного пробоя (из-за этого фетиш не слишком популярен в качестве оружия). Фетиш собирает и фокусирует электрические заряды (атмосферное электричество, статическое электричество, даже разность потенциалов вследствие поверхностного натяжения рядом находящихся жидкостей), высвобождая их по команде с образованием рукотворной молнии. Те немногие Теневые владыки (Хаккен и другие), кто помнит эти редкие устройства, относятся к ним как к священным реликвиям и называют «плашами грома». Максимальный заряд наносит 10 кубиков урона (аггравированного для большинства противников) и может быть высвобожден сразу или по частям. Восстанавливается заряд со скоростью 1 кубик в ход (если рядом есть аккумулятор, генератор или другой источник электричества, восстановление происходит быстрее). Прицельное расстояние составляет 15 футов, попадание требует броска Ловкости (Dexterity) по сложности 7.	Book of the Weaver (50)
Bent Vine (Гнутая лоза)	Гнозис 5 С виду это всего лишь сухая ветка кудзу, на которой старательно вырезаны глифы. В ней не более 3 дюймов длины, так что она совершенно не примечательна. Но стоит уронить ее на землю, как Гнутая лоза принимается стремительно расти. Если она соприкасается с уже существующей в этом месте лозой, то ускоряет и ее рост тоже, заполняя пространство буйной зеленью. Получившаяся изгородь агрессивна и активно хватает всех вокруг, пытаясь разорвать на куски. Это отличное прикрытие для того, чтобы скрыться от погони. Лоза имеет Силу 4 и Ловкость 5, может делать до дюжины атак за ход. Для активации Лоза должна оказаться на земле или другом растении, а растет практически мгновенно. Чтобы оторваться от вцепившейся лозы нужен успешный оппозитный бросок Силы по сложности 6, но так как жертву размером с гару может опутать до 5 лоз сразу, они могут быстро взять верх. Лоза не ограничивает свою агрессивность – в момент призыва она уже полна безумной ярости. Кроме того, она не различает своих и чужих: владельцу фетиша нужно держаться в стороне от того, что он сделал. Лоза действует 5 ходов, трата пункта ярости удваивает время действия фетиша.	Book of the Wyld (115)

Cold Ichor (Холодный ихор)	Гнозис 6 Холодный ихор время от времени появляется в виде росы на деревьях определенных видов в местах, отмеченных Вильдом. Это жидкость зеленого флуоресцентного цвета, отсвечивающая, если лучи света падают на нее под правильным углом, которая появляется на некоторых листьях сразу привлекает внимание. Гару, которые знают о том, что это такое, либо собирают ее с высочайшей осторожностью, либо вообще не трогают. Холодный ихор не обладает ни щелочными, ни кислотными свойствами и может храниться в стеклянной или керамической посуде. Гару-сборщики обращаются с веществом крайне осторожно и тщательно моются, даже просто постояв рядом с емкостью с Ихором. Он слишком опасен, чтобы относиться к нему иначе. После активации Холодный ихор многократно ускоряет рост клеток любого живого существа, с которым вступит в контакт. Животные и растения демонстрируют безудержный неконтролируемый рост, приводящий к абсолютно непредсказуемым последствиям. При попадании на кожу развиваются большие опухоли, обычно доброкачественные, а прием внутрь ведет к стремительно развивающемуся раку. Игровые эффекты варьируют и определяются рассказчиком, но практически всегда пить что-то с добавлением Холодного ихора – это очень плохая идея. Обратите внимание, что растения от Ихора мощно разрастаются, позволяя быстро замаскировать что-либо буйной порослью. По какой-то причине на растения Ихор действует не так разрушительно, но все равно обращаться с ним надо осторожно. Ихор срабатывает практически мгновенно, и его действие длится где-то около минуты. Однако в большинстве случаев этой минуты более чем достаточно.	Book of the Wyld (115)
Ded Bugz (Мертвые жуки)	Гнозис 6 Хоть Вильд и не самый внимательный член Триата, он все же идет в ногу со временем. Кроме того, судя по этому фетишу, у него хреновое чувство юмора. Название фетиша говорит само за себя – это мертвые насекомые внутри своих же копий, сделанных из травы и соломы. Хрупкие конструкции длиной 1-2 дюйма. Пуристы говорят, что это навеяно обрядом «плетеного человека», а циники подмечают, что сложно обращаться с мертвыми жуками, не расплющив их до неузнаваемости. Сам же Вильд молчит. Тем не менее, фетиш весьма эффективен. Мертвый жук перемешивает числа и заставляет электронные системы остановиться. Фетиш отлично подходит для стирания дисков и иных способов вывода компьютеров из строя, при этом не создавая электромагнитных полей. Жук просто перемешивает нули и единицы, выводя из строя любые носители информации. Все, что нужно – положить Жука на компьютер, диск или другое устройство, а затем сконцентрироваться на нем. Загвоздка в том, что Жук должен быть в идеальном состоянии, что вынуждает владельца быть чрезвычайно осторожным. Жук не работает с живыми тканями, однако попытка поджарить этим фетишем чьи-то мозги – хороший способ позлить духов Вильда.	Book of the Wyld (116)
Wyldflute (Вильдова свирель)	Гнозис 6 Фетиш представляет собой многоствольчатую флейту пугающего вида. Если на ней играет не гару, фетиш будет попросту гудеть и свистеть. А вот знающий гару может выжать из свирели нечто большее. Вильдова свирель внушает всем слушателям какую-либо эмоцию и доводит ее до крайней точки. К сожалению,	Book of the Wyld (116)

	каждый слушатель получает свою случайную эмоцию: одному достается радость, другому – страх, третьему – гнев. Действие фетиша не имеет никакой логики, а результатом становится чистый хаос – чего и стоило ждать от Вильда. Для сопротивления действию фетиша нужен успешный бросок силы воли по сложности 7, причем этот бросок нужно делать каждую минуту, пока играет Свирель. Чтобы фетиш действовал, на нем действительно нужно играть, а не просто дуть вразнобой.	
Story Bag (Мешочек рассказчика)	Гнозис 5 Фетиш представляет собой небольшой мешочек из сыромятной кожи, который носят на запястье или под рубахой. Он часто украшен иглами дикобраза, ракушками или косточками и содержит множество историй, которые могут быть уместны в какой-либо ситуации. Один раз за хронику владелец Мешочка может открыть его и извлечь историю, которая будет иметь нечто общее с текущей ситуацией, следовательно гару сможет извлечь нечто полезное из того, как другие боролись с проблемами. Иногда это позволяет понять, кто является врагом или как одолеть казалось бы непобедимого противника. В конце сессии игрок должен сообщить рассказчику, что обращается к Мешочку (если рассказчик умеет импровизировать, то можно и в середине сессии). После этого рассказчик придумывает историю, содержащую подсказки по решению текущего кризиса. История может быть неясной или даже таинственной, но обязана содержать решение проблемы (если игрок сможет его понять).	Croatan Song (124)
Badger Claws (Барсучьи когти)	Гнозис 6 Три когтя барсука или высушенная барсучья лапа, которые вешают на шею или носят в сумке с амулетами. Дает владельцу дар Стойкость героя племени Потомков Фенрира. Взывание к силе Барсучьих когтей требует 1 ход.	Croatan Song (124)
Sapiya (Сапия)	Гнозис 7 Это разноцветные камешки, хранимые в кожаном мешочке и используемые для лечения. Их берегут и омывают беличьей кровью и росой раз в месяц. С помощью Сапии любой вервольф может использовать дар Ласка матери или Сопротивление боли. Кроме того, владелец Сапии может определить чье-либо состояние здоровья, сделав бросок Восприятия+Медицины (Perception+Medicine) по сложности 7. Каждый успех свыше одного сообщает о болезнях, рационе и хронических патологиях, которые есть у объекта.	Croatan Song (125)
Fomorol (Фоморол)	Гнозис 5 Это наркотик, получаемый из тел «переработанных» фоморархов. При введении в организм фомора он временно усиливает его способности, однако вызывает сильную зависимость. После введения фомор делает бросок на активацию фетиша. В случае успешного броска эффект любой способности (Power) фомора удваивается. Независимо от успешности активации персонаж получает Taint: Addiction (длина цикла – 1 месяц), пока не получит новую порцию фоморола. Однако если он продержится целый цикл без фоморола, зависимость исчезнет – до следующего применения.	Freak Legion – Players Guide to Fomori (28)
Putty Buddy (Тянучка)	Гнозис 5 Тянучка – бейновый фетиш, который получают фоморы на службе «Пентекса». Если размазать тянучку по чьему-либо лицу, а потом по лицу фомора, то фомор на сцену получит чужую внешность (только лицо). Кусочек с яйцо размером можно превратить в 15-метровую веревку для экстренного отступления или связывания	Freak Legion – Players Guide to Fomori (29)

	врагов. Если бросить ее в кого-то, кто не служит Вирму, Тянучка оплетет его (с силой 5). У фетиша множество способов применения. Уничтожить Тянучку можно только огнем. Сгорая, она кричит.	
Vibro-Blade (Вибронож)	Гнозис 5 Для создания этого фетиша в клинковое оружие вселяют осквернённого элементаля электричества. Таких фетишей мало, все они – экспериментальные образцы. После активации элементаль заставляет лезвие дрожать, создавая низкий гул. При ударе электрический разряд наносит 3 дополнительных уровня аггравированного урона впридачу к обычному урону ножа. Ножи все еще находятся на экспериментальном этапе. «Пентекс» выяснил, что вживлять элементалей в ножи сложно, больше подходят боевые ножи и короткие мечи. К сожалению, полностью управлять разрядом пока не научились, поэтому с владельцами фетишей происходят несчастные случаи.	Freak Legion – Players Guide to Fomori (29)
Dionysian Horn (Рог Диониса)	Гнозис 7 Рог для питья, украшенный вырезанными сатирами и людьми, которые танцуют и празднуют. После активации любая налитая в Рог жидкость становится крепким вином. Это вино исцеляет столько уровней здоровья (включая аггравированные), сколько успехов было набрано на броске активации, однако все броски восприятия и ловкости идут по сложности +1 до конца сцены. В фетише обитает дух зерна.	Dark Ages – Werewolf (221)
Shield of Arrows (Щит от стрел)	Гнозис 7 Крестьянин с арбалетом так же опасен, как и обученный мечник, а шеренга опытных лучников способна изменить ход сражения. Укрыться от стрел можно за большим щитом, однако в ближнем бою он становится обузой из-за своих веса и размера. Обеспечить защиту и сохранить маневренность поможет маленький щит. После активации Щит от стрел добавляет +2 к сложности всех стрелковых атак по своему владельцу. Стрелы, болты и прочие метательные снаряды будут ударять в щит и падать на землю. Если фетиш не активирован или используется в ближнем бою, он работает как обычный маленький щит. В фетише обитает дух черепахи или земляной элементаль.	Dark Ages – Werewolf (221)
Cloak of Woven Mist (Плащ, сплетенный из тумана)	Гнозис 6 Фетиш представляет собой изысканный кулон на цепочке или нитке, который носят на шее. При активации он сгущает тени и туман, делая очертания владельца размытыми и нечеткими (+3 куба ко всем броскам Маскировки (Stealth)). Особенно этот фетиш ценится рагабашами и Молчаливыми странниками. В фетише обитает дух воздуха, тумана, тени или ночи.	Werewolf the Dark Ages (118)
Staff of Life (Посох жизни)	Гнозис 9 Фетиш обычно имеет вид большого дорожного посоха из твердого дерева, например дуба. Иногда на нем остаются живые листья. Посох исцеляет раны и болезни. Потратив пункт гнозиса и активировав Посох, можно вылечить любую болезнь или восстановить уровень здоровья (даже аггравированный) одним касанием. Лечить можно и гару, и не гару. Для создания фетиша нужен дух дерева или дух лечения. Дети Гайи создают такие фетиши при помощи духа единорога.	Werewolf the Dark Ages (118)
Beast Mask (Маска зверя)	Гнозис 8 Еще до Войны гнева все перевертыши создавали Маски	Werewolf the Dark Ages (117)

	зверя. Активировав такую маску, можно превратиться в существо, которое она изображает, получив его внешность и способности, но сохранив собственный разум. Став соколом, можно было парить в небесах и пользоваться острейшим зрением, но были и свои минусы - раны, полученные в обличье другого существа, сохранялись и при возвращении к естественному облику (естественно, их можно было после этого отрегенерировать). Чаще всего использовались маски вороны, совы, льва, медведя, крокодила и лисы (атрибуты см. в Dark Ages Companion). Легенды гласят, что в Умбре лежит затерянная маска дракона. Во времена Войны ярости гару использовали маски, чтобы проникать в лагерь врага. Если маску снять, владелец возвращается к своему естественному облику. Менять форму при активной маске нельзя. Для создания маски оборотень должен заручиться поддержкой духа того животного, в которое будет превращаться при активной маске. Мало кто из духов животных желал помогать гару в создании таких фетишей, поэтому оборотням-волкам приходилось отправляться в странствие, чтобы снискать расположение нужного духа.	
Belt of the Giants (Пояс великанов)	Гнозис 6 Пояс великанов делает оборотня невероятно сильным даже по меркам арунов (+3 к силе при активации). Однако активация фетиша привлекает всех духов вокруг, дружелюбных и зловредных. Такие Пояса встречаются у всех племен гару. Такие фетиши крайне сложно создавать. Пояс, сделанный из веревки, цепи или кожи, нужно вымочить в крови легендарного зверя небывалой мощи. Затем в фетиш нужно вселить дух этого зверя или другой дух силы, например земляного элементаля или духа слона.	Werewolf the Dark Ages (117)
Knot of Protection (Защитный узел)	Гнозис 7 В узел кельтского узелкового письма можно вселить дух камня или черепахи. После активации фетиш поглощает первый уровень повреждений, полученный оборотнем, на каждом ходу. В случае ботча на броске активации узел развязывается, а дух получает свободу.	Fianna (50)
Tattoo of Protection (Защитная татуировка)	Гнозис 7 См. Защитный узел. В случае ботча на броске активации татуировка стирается с кожи.	Fianna (50)
Toolstick (Палочка-выручалочка)	Гнозис 6 Это просто ветка, которую отломили от дерева. Но она способна превращаться в любой инструмент: молоток, гаечный ключ и т. д. – при этом инструмент остается деревянным, но имеет твердость стали. Превращение в инструмент требует броска Интеллекта+Ремонта (Intelligence+Repair) по сложности, равной гнозису фетиша.	Ways of the Wolf (53)
Fearie Armor (Броня фей)	Гнозис 6 Легкая броня, которую создали феи для своих лучших рыцарей, меняет форму вместе с гару и добавляет 3 кубика к броскам поглощения любого урона (включая серебро). Броня не изнашивается, не рвется, не ограничивает свободу движений и не снижает ловкость. Прим. перев.: в ревайзде это фетиш 4 уровня, кроме того броня не поглощает урон от серебра.	Umbra the Velvet Shadow (44) Umbra revised (138)
Lightning Claws (Молниевые когти)	Гнозис 5 Этот технофетиш**** создается, когда духи Вивер изменяют когти гару. В них вселяется элементально электричества. Каждая успешная атака когтями наносит дополнительно 2 кубика электрического урона. Кроме того, прикосновением когтей с одновременным	Umbra the Velvet Shadow (63) Umbra revised (140)

	броском гнозиса (сложность зависит от совершенства устройства) можно выводить из строя оборудование. На вид это металлические когти, которые нельзя скрыть в форме хомид. Прим. перев.: в ревайзде это фетиш 4 уровня.	
Geomid Fragment (Фрагмент геомида)	Гнозис 7 Это часть информационного геомида в виде идеальной геометрической фигуры. Когда фетиш активирован, все создания Вивер принимают его владельца за своего. Дар Чутье Вивер (Sense Weaver) также укажет, что владелец фетиша одержим Вивер.	Umbra the Velvet Shadow (63) Umbra revised (139)
Web Spinner (Прядильщик)	Гнозис 4 Это перчатка, сплетенная из паучьего шелка. При активации фетиш позволяет прясти паутину Вивер. Этой паутиной можно оплести противника (сила паутины равна гнозису фетиша) или создать в Умбре соединение между частями Узорной паутины.	Umbra the Velvet Shadow (90)
Hunter's Talons (Когти охотника)	Гнозис 6 †Это металлические когти, сделанные из осколков астероида из владений Рорга (Rorg). Они надеваются поверх когтей самого гару, как перчатки. Если фетиш активирован, урон от когтей гару по созданиям Вирма удваивается (само собой, он аггравированный). В фетише обитает дух охоты. Такому фетишу не удастся найти пару, поэтому владельцы носят Когти на ведущей руке.	Rage Across the Heavens (131)
Ruatma's Cup (Чаша Руатмы)	Гнозис 5 †Это чаша из оловянного сплава. Любой, кто пьет из нее, будет считать владельца фетиша своим надежным и близким другом. Пьющий не чувствует, что им манипулируют, но подсознательно делает бросок силы воли по сложности 9, чтобы сопротивляться действию фетиша. Чаша действует так незаметно, что жертва ни о чем не догадывается, даже когда эффект закончится.	Rage Across the Heavens (131)
Maidenstone (Девичий камень)	Гнозис 6 †Это маленький плоский камешек. Самка гару, владеющая таким камнем, может управлять своим репродуктивным циклом настолько, что в силах решать, беременеть ей или нет. Аналогично самец гару, владеющий таким камнем, может решать, зачать ли ему дитя. К сожалению, фетиш никак не влияет на шансы рождения дитя-гару. Камень помогает разродиться своей владелице (или той, кому она его одолжит на время родов). Если владелец фетиша касается того, с кем связана его судьба, фетиш источает ровное тепло.	Rage Across the Heavens (131)
Sokhta's Pathstone (Путевой камень Сокты)	Гнозис 6 †Это маленький плоский камушек, похожий на жемчужину, на одной стороне которого есть отпечаток волчьего когтя. Большинство путевых камней хранятся в каэрнах, где формируют один край лунного моста. Однако Путевой камень Сокты можно носить с собой и открывать лунный мост откуда угодно и до другого путевого камня.	Rage Across the Heavens (132)

*Большинство фетишных барабанов для своей активации требует броска Ловкости+Исполнения (Dexterity+Performance) по сложности, равной значению гнозиса фетиша (Werewolf Players Guide, стр. 126). Бросок может быть продолжительным: чем больше набрано успехов, тем ровнее ритм. Игра на тяжелых барабанах требует не ловкости, а силы. Долгая игра на барабанах – не ловкости, а выносливости.

**Талтош (táltos) – шаман в венгерской мифологии.

***Ходящие по стеклу

****Технофетиши получаются путем вселения духов в части тела гару и автоматически считаются освященными (dedicated) предметами, т. е. каждый из них уменьшает временный гнозис на 1. Технофетиши не регенерируют при повреждениях, сохраняют свой вид при смене формы и затрудняют трансформацию.

[†]Эти фетиши можно получить только в результате взаимодействия с инкарнами планет или их духами-служителями. Сами персонажи не могут создавать такие фетиши.